



THE LAWS OF CRICKET

(2000 Code 4th Edition - 2010)

OFFICIAL

Marylebone Cricket Club



SPANISH

La versión original del Reglamento de Cricket se publica en inglés.

En caso de dudas, discrepancias o diferencias entre la versión inglesa y la presente traducción, la versión inglesa prevalecerá.

Como parte del compromiso de Cricket España de proporcionar la información más completa posible, nos complace ofrecerles la 4ª edición (2010) de la versión 2000 del Reglamento de Cricket del MCC.

El Reglamento de Cricket es importante, pero la forma de jugar el deporte es igual de importante. Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para recordarles la importancia de este mensaje a todas las personas involucradas en el cricket en España.

El preámbulo del Reglamento de Cricket define de manera clara los principios de juego de nuestro deporte, que incluyen:

Conducta de los jugadores

Responsabilidades de:

- Los árbitros
- Los capitanes

Respeto hacia:

- Los adversarios
- Los compañeros de equipo
- Los árbitros
- Las tradiciones del juego

El Reglamento de Cricket es la base sobre la que se funda el juego. Es un recurso que no solo explica cómo se juega el deporte, sino que también nos recuerda el patrimonio único del cricket.

La fortaleza de nuestro deporte reside en parte en la previsión por parte del MCC en su primer reglamento, redactado hace más de 250 años. Como guardianes del cricket, es nuestro deber asegurarnos de que el deporte, tal y como se juega hoy en día, no solo esté acorde con nuestros tiempos, sino que también refleje de manera exacta la esencia original del reglamento.

Todas las personas involucradas en el cricket en España deben familiarizarse con el contenido de este Reglamento, y deben ser conscientes de la responsabilidad que concede a todos los participantes en el deporte.

Incorpore este Reglamento a su material de referencia habitual; trabaje para defender las tradiciones de nuestro gran deporte.

DATOS DE CONTACTO

Cricket España

C/ Eucaliptus, 9,
Buzón 2827,
Moraira,
03724 ALICANTE,
España.

Teléfono: (+34) 966 490 859

<http://www.cricketeurope4.net/SPAIN/index.shtml>

PRÓLOGO

El juego del cricket se ha regido durante más de 250 años por una serie de reglamentos. Esos reglamentos han recibido distintos añadidos y cambios siguiendo las recomendaciones de las distintas autoridades que regían el deporte en cada momento. Desde su formación en 1787, se reconoce al Marylebone Cricket Club (MCC, en inglés) como la única institución competente para redactar el reglamento y todas las modificaciones posteriores. El club también posee los derechos para todo el mundo.

Las reglas básicas del cricket han soportado increíblemente bien el paso del tiempo después de más de 250 años de juego. Se cree que la verdadera explicación radica en que los jugadores de cricket por tradición han estado dispuestos a respetar tanto el Espíritu del Juego como sus reglas.

En el año 2000, el MCC revisó y volvió a redactar el reglamento de cara a un nuevo milenio. La gran innovación de ese reglamento fue la introducción del Espíritu del Cricket como un preámbulo a las reglas. Si bien en el pasado se asumía que el Espíritu del Juego era algo implícito y era entendido y aceptado por todas las partes involucradas, el MCC creyó que debían escribirse unas pautas claras que ayudaran a mantener el carácter único y disfrute del deporte. Otros objetivos eran prescindir de las Notas, incorporar todos los puntos en las reglas y eliminar, dentro de lo posible, toda ambigüedad, para que los capitanes, jugadores y árbitros pudieran continuar disfrutando del juego fuera cual fuera el nivel en el que estaban jugando. El MCC hizo una amplia consulta con todos los países miembros de pleno derecho del International Cricket Council, el organismo que dirige los destinos del deporte. También se recabó la opinión de la Asociación de Árbitros y Anotadores de Cricket y se habló con árbitros y jugadores de todo el mundo.

La última versión, el Reglamento de Cricket, 4ª edición de la versión 2000 (2010), incluye varias modificaciones necesarias producto de la experiencia y aplicación práctica del reglamento en todo el mundo desde octubre de 2000.

Estas son algunas de las fechas importantes de la historia del reglamento:

- 1700 El cricket se reconoce en fecha tan temprana.
- 1744 El primer reglamento que se conoce fue redactado por ciertos “nobles y caballeros”, que utilizaron el campo del Artillery Ground, Londres.
- 1755 Revisión de las reglas por “varios clubes de cricket, especialmente el Star and Garter, en Pall Mall”.
- 1774 Nueva revisión a cargo de “un comité de nobles y caballeros de Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex y Londres en el Star and Garter”.
- 1786 Nueva revisión a cargo de un grupo similar de nobles y caballeros de Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex y Londres.
- 1788 El 30 de mayo se adopta el primer reglamento del MCC.
- 1835 El comité del MCC aprueba el 19 de mayo un nuevo reglamento.

- 1884 Previa consulta con clubes de cricket de todo el mundo, se incorporan modificaciones importantes a una nueva versión aprobada en la asamblea general extraordinaria del MCC celebrada el 21 de abril.
- 1947 El 7 de mayo se aprueba en una asamblea general extraordinaria del MCC un nuevo reglamento. Los principales cambios pretenden aclarar y ordenar mejor las reglas y su interpretación. Sin embargo, esto no excluyó ciertas modificaciones finales que pretendían proporcionar una mayor libertad en el juego, tal y como lo requerían las condiciones tan distintas en las que se jugaba el cricket.
- 1979 Tras cinco ediciones de la versión de 1947 del reglamento, se inició una nueva revisión en 1974 con el objetivo de eliminar ciertas anomalías, fusionar diferentes Modificaciones y Notas y lograr una mayor claridad y simplicidad. El nuevo reglamento se aprueba en la asamblea general extraordinaria del MCC el 21 de noviembre.
- 1992 Publicación de una segunda edición de la versión de 1980 del reglamento, que incorpora todas las modificaciones que se habían aprobado durante los doce años anteriores.
- 2000 Se aprueba el 3 de mayo de 2000 un nuevo Reglamento, que incluye un Preámbulo que define el Espíritu del Cricket

Todos los años el MCC tiene que responder a muchas consultas referentes a las reglas, que son de aplicación tanto al cricket masculino como femenino. El MCC, como custodio del reglamento aceptado por todos, siempre ha estado en disposición de contestar a las consultas y de proporcionar interpretaciones a ciertos casos para facilitar su comprensión.

- (a) En el caso de ligas o competiciones de cricket, la consulta debe proceder del comité responsable de la organización de la liga o competición. En los demás casos, las consultas deben ser enviadas por un directivo en representación de un club o un colegio de árbitros, en nombre del club o colegio, o por un profesor o profesora responsable de cricket en su centro educativo.
- (b) El MCC se reserva el derecho de no contestar las consultas cuya naturaleza considere frívola.
- (c) La consulta no deberá estar relacionada en forma alguna con una apuesta.

Lord's Cricket Ground
Londres NW8 8QN
5 de mayo de 2010

K. Bradshaw
Director General y Secretario del MCC

ÍNDICE

PREÁMBULO: EL ESPÍRITU DEL CRICKET	8
REGLA 1	LOS JUGADORES 9
REGLA 2	SUSTITUTOS Y CORREDORES; ABANDONO DEL TERRENO DE JUEGO DE UN BATEADOR O FIELDER; RETIRADA DEL BATEADOR; COMIENZO DE UNA ENTRADA POR EL BATEADOR 9
REGLA 3	LOS ÁRBITROS 12
REGLA 4	LOS ANOTADORES 15
REGLA 5	LA BOLA 15
REGLA 6	EL BATE 16
REGLA 7	LA FRANJA DE JUEGO 18
REGLA 8	LOS WICKETS 19
REGLA 9	LAS CREASES DE LANZAMIENTO, BATEO Y RETORNO 20
REGLA 10	PREPARACIÓN Y MANTENIMIENTO DE LA ZONA DE JUEGO 20
REGLA 11	PROTECCIÓN DE LA FRANJA DE JUEGO 22
REGLA 12	ENTRADAS 23
REGLA 13	BATEAR DE NUEVO 24
REGLA 14	FINALIZACIÓN VOLUNTARIA DE LA ENTRADA Y RENUNCIA 24
REGLA 15	INTERVALOS 25
REGLA 16	INICIO Y FINALIZACIÓN DEL JUEGO 27
REGLA 17	PRÁCTICA EN EL TERRENO 30
REGLA 18	MANERAS DE ANOTAR CARRERAS 31
REGLA 19	LÍMITES DEL CAMPO 34
REGLA 20	BOLA PERDIDA 36
REGLA 21	EL RESULTADO 37
REGLA 22	EL OVER 39
REGLA 23	BOLA MUERTA 40
REGLA 24	LANZAMIENTO NULO 42
REGLA 25	LANZAMIENTO NULO POR LEJANÍA 45
REGLA 26	BYE Y CARRERA POR GOLPEO AL BATEADOR (LEG BYE) 46
REGLA 27	RECLAMACIONES DE ELIMINACIÓN 47
REGLA 28	DERRIBO DEL WICKET 48
REGLA 29	BATEADOR FUERA DE SU ZONA SEGURA 49
REGLA 30	ELIMINACIÓN POR DERRIBO DEL WICKET 50
REGLA 31	ELIMINACIÓN POR TIEMPO 50
REGLA 32	ELIMINACIÓN POR BOLA COGIDA EN EL AIRE 50
REGLA 33	ELIMINACIÓN POR TOCAR LA BOLA 52
REGLA 34	ELIMINACIÓN POR GOLPEAR DOS VECES LA BOLA 52
REGLA 35	ELIMINACIÓN POR GOLPEAR EL WICKET 54
REGLA 36	ELIMINACIÓN POR INTERPOSICIÓN ANTE EL WICKET 55
REGLA 37	ELIMINACIÓN POR OBSTRUCCIÓN 56
REGLA 38	ELIMINACIÓN ENTRE WICKETS 56
REGLA 39	ELIMINACIÓN POR DERRIBO DEL WICKET POR PARTE DEL RECEPTOR 57
REGLA 40	EL RECEPTOR 58
REGLA 41	EL FIELDER 59
REGLA 42	JUEGO LIMPIO Y JUEGO SUCIO 61
APÉNDICE A	REGLA 8 (LOS WICKETS) 70
APÉNDICE B	REGLA 7 (LA FRANJA DE JUEGO) Y REGLA 9 (LAS CREASES DE LANZAMIENTO, BATEO Y RETORNO) 70
APÉNDICE C	GUANTES 71
APÉNDICE D	DEFINICIONES Y EXPLICACIONES DE PALABRAS O FRASES NO DEFINIDAS EN EL TEXTO 71
APÉNDICE E	EL BATE (REGLA 6) 75

REGLAMENTO DE CRICKET

PREÁMBULO: EL ESPÍRITU DEL CRICKET

El cricket es un deporte que debe gran parte de su enorme atractivo al hecho de que no solo se juega según sus propias normas, sino que se juega también de acuerdo con el Espíritu del Juego. Cualquier acción que viole este espíritu daña al propio juego. Los capitanes son los máximos responsables de asegurarse de que se respeta el juego limpio.

1. Hay dos reglas que asignan la mayor parte de la responsabilidad de la conducta del equipo al capitán.

Responsabilidades de los capitanes

Los capitanes son en todo momento los responsables de asegurarse de que el juego transcurre bajo el Espíritu del Juego y de acuerdo con sus reglas.

Conducta de los jugadores

En el caso de que un jugador hiciera caso omiso de las indicaciones de un árbitro o criticara verbalmente o mediante gestos las decisiones de un árbitro, mostrara su disconformidad o se comportara de un modo que atentase contra el honor del juego, el árbitro en cuestión deberá en primer lugar informar al otro árbitro y al capitán del equipo, y pedirle a éste que tome las medidas necesarias.

2. Juego limpio y juego sucio

Según el reglamento, solo los árbitros están capacitados para determinar qué es juego limpio y qué es juego sucio.

Los árbitros pueden intervenir en cualquier momento y es responsabilidad del capitán tomar las medidas necesarias cuando sea necesario.

3. Los árbitros están autorizados a intervenir en casos de:

- Pérdida de tiempo
- Daños en la franja de juego
- Lanzamientos peligrosos o contrarios al espíritu del cricket
- Alteraciones de la bola
- Cualquier otra acción que consideren incorrecta

4. El Espíritu del Juego supone RESPETO hacia:

- Los rivales
- Tu propio capitán y equipo
- La labor de los árbitros
- El juego y sus valores tradicionales

5. Las siguientes acciones contravienen el Espíritu del Juego:

- Discutir las decisiones arbitrales verbalmente o mediante acciones o gestos
- Utilizar un lenguaje inapropiado con un contrario o árbitro
- Hacer trampas o utilizar cualquier tipo de artimaña, por ejemplo:
 - (a) solicitar la eliminación del bateador sabiendo que no está eliminado
 - (b) acercarse al árbitro de modo amenazante al solicitar la eliminación
 - (c) distraer al rival verbalmente o acosarlo con palmadas reiteradas o ruido innecesario, simulando entusiasmo o fingiendo que se está animando al equipo propio

6. Violencia

En el terreno de juego no hay lugar para cualquier acto de violencia.

7. Jugadores

Juntos los capitanes y árbitros marcan la pauta para el transcurso de un partido de cricket. Todos los jugadores deben colaborar para que esto sea así.

Los jugadores, árbitros y anotadores de un partido de cricket pueden ser de cualquier sexo y este reglamento es de aplicación por igual a ambos. En el presente reglamento, la utilización de pronombres masculinos responde únicamente a la necesidad de mantener la brevedad. Excepto donde se especifique lo contrario, deberá entenderse que todas las disposiciones de este reglamento son aplicables por igual a mujeres y niñas y a hombres y niños.

REGLA 1

LOS JUGADORES

1. Número de jugadores

Un partido se juega entre dos equipos constituidos por once jugadores cada uno, de los que uno de ellos deberá ser el capitán.

Previo acuerdo, un partido podrá jugarse por equipos de menos o más de once jugadores, pero en cualquier caso nunca podrá haber más de once fielders en el campo.

2. Presentación de la alineación de los jugadores

Los capitanes presentarán la alineación de sus jugadores por escrito a uno de los árbitros antes del sorteo inicial. Después de presentar la alineación no podrá cambiarse ningún jugador sin el consentimiento del capitán del equipo contrario.

3. El capitán

Si el capitán no estuviera disponible en algún momento, ejercerá sus funciones un capitán suplente.

(a) Si el capitán no está disponible durante el período cuando tiene lugar el sorteo inicial, el capitán suplente será el responsable de presentar la alineación de los jugadores, si no se ha llevado a cabo anteriormente, y del sorteo inicial. Véase el apartado 2 anterior y la Regla 12.4 (El sorteo inicial).

(b) En cualquier momento después de la presentación de la alineación de los jugadores, solo un jugador que conste en la alineación puede actuar como capitán suplente y ejercer las funciones y responsabilidades del capitán especificadas en el presente reglamento.

4. Responsabilidades de los capitanes

Los capitanes son en todo momento los responsables de asegurarse de que el juego transcurre bajo el espíritu y tradiciones del cricket, y de acuerdo con sus reglas. Véase el Preámbulo: El Espíritu del Cricket, y la Regla 42.1 (Juego limpio y juego sucio: responsabilidades de los capitanes).

REGLA 2

SUSTITUTOS Y CORREDORES; ABANDONO DEL TERRENO DE JUEGO DE UN BATEADOR O FIELDER; RETIRADA DEL BATEADOR; COMIENZO DE UNA ENTRADA POR EL BATEADOR

1. Sustitutos y corredores

(a) Si los árbitros consideran que un jugador que consta en la alineación ha resultado lesionado o se ha puesto enfermo después de que se haya presentado la alineación de los jugadores, deberán permitir que el jugador sea sustituido por

(i) un jugador que le supla en el campo.

(ii) un corredor cuando batee.

Se admitirá cualquier lesión o enfermedad que se produzca en cualquier momento después de presentar la alineación de los jugadores y hasta la conclusión del partido, independientemente de que el juego se esté desarrollando o no.

(b) A criterio de los árbitros se podrá permitir, por otras razones totalmente aceptables, que un fielder sustituto o un corredor actúe en lugar de un jugador que conste en la alineación, bien sea al comienzo del partido o en cualquier momento posterior.

- (c) El jugador que desee cambiarse la camiseta, calzado, etc. deberá abandonar el campo para hacerlo y no se permitirá la entrada de un sustituto.

2. Objeción a una sustitución

El capitán del equipo rival no podrá hacer objeción alguna a la sustitución de un jugador de campo, ni tampoco sobre su posición en el campo. Sin embargo, un sustituto no podrá jugar como receptor. Véase el apartado 3 a continuación.

3. Restricciones a la función de los sustitutos

A un sustituto no se le permitirá batear, lanzar o jugar como receptor. Téngase en cuenta también la Regla 1.3(b) (El capitán).

4. El jugador que ha sido sustituido

A un jugador que conste en la alineación se le permite batear, lanzar o fildear, aunque haya participado un sustituto en su lugar previamente.

5. Fielder ausente o que abandona el terreno

Si un fielder no entra en el terreno con su equipo al inicio del partido o en cualquier otro momento, o abandona el terreno durante una sesión de juego,

- (a) deberá informarse al árbitro del motivo de la ausencia.
- (b) a partir de ese momento no deberá entrar en el terreno durante una sesión de juego sin el consentimiento del árbitro. Véase el apartado 6 a continuación. El árbitro deberá prestar dicho consentimiento tan pronto como sea posible.
- (c) si su ausencia dura 15 minutos o más de tiempo de juego, no se le permitirá lanzar después, sujeto a los puntos (i), (ii) o (iii) a continuación, hasta que haya estado en el terreno durante al menos el mismo espacio de tiempo que ha estado fuera del terreno.
 - (i) La ausencia o la sanción por el tiempo que se haya estado ausente no deberá pasarse a un nuevo día de juego.
 - (ii) Si, en el caso de que se batee de nuevo o de una renuncia, un equipo fildea durante dos entradas consecutivas, esta restricción deberá continuar, sujeto al punto (i) anterior, en la segunda entrada el tiempo que sea necesario, pero salvo en ese caso no deberá pasarse a una nueva entrada.
 - (iii) El tiempo que se pierda por una interrupción no prevista del juego deberá contar como tiempo en el terreno de juego a cualquier fielder que entre en el terreno en la reanudación del juego tras la interrupción. Véase la Regla 15.1 (Un intervalo).

6. Jugador que regresa sin permiso

Si un jugador entra en el terreno de juego infringiendo el punto 5(b) anterior y toca la bola mientras está en juego,

- (a) la bola pasará a estar muerta inmediatamente y el árbitro concederá 5 carreras de sanción al equipo que está bateando. Además, las carreras que hayan hecho los bateadores deberán anotarse junto con la carrera que esté completándose si ya se han cruzado en el momento de la infracción. La bola no deberá contarse como una de las bolas válidas del over.
- (b) el árbitro deberá informar del motivo de esta acción al otro árbitro, al capitán del equipo que está fildeando, a los bateadores y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (c) los árbitros de común acuerdo deberán informar de lo ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al

organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador.

7. El corredor

El jugador que actúe de corredor para un bateador deberá pertenecer al equipo que está bateando y deberá, si es posible, haber bateado con anterioridad en esa entrada. El corredor deberá llevar material de protección externo equivalente al que use el bateador para el que corre, y deberá llevar un bate.

8. Infracción de las reglas por un bateador que tiene corredor

- (a) El corredor de un bateador estará sujeto a las reglas. Será considerado un bateador, excepto cuando se prevean disposiciones concretas sobre su función como corredor. Véase el apartado 7 anterior y la Regla 29.2 (Cuál es la zona segura de un bateador).
- (b) Un bateador que tenga corredor será sancionado por cualquier infracción de las reglas que cometa el corredor, tal y como si hubiera sido él mismo el responsable de la infracción. En especial, será eliminado si su corredor es eliminado de acuerdo con lo establecido en las Reglas 33 (Eliminación por tocar la bola), 37 (Eliminación por obstrucción) o 38 (Eliminación entre wickets).
- (c) Cuando un bateador que tiene corredor está al bate sigue estando sujeto a las reglas y deberá asumir las sanciones que acarree la infracción de cualquiera de ellas. Además, si está fuera de su zona segura cuando la acción de un fielder derribe el wicket de manera correcta en el extremo del receptor, sin perjuicio del punto (b) anterior e independientemente de la posición del bateador que no está al bate y del corredor,
 - (i) sin perjuicio de lo dispuesto en la Regla 38.2(e), será Eliminado entre wickets, excepto como se prevé en el punto (ii) a continuación. Serán de aplicación los párrafos (a), (b), (c) y (d) de la Regla 38.2 (Bateador no eliminado entre wickets).
 - (ii) será Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor si el envío no es un Lanzamiento nulo y el receptor derriba correctamente el wicket sin que intervenga ningún otro fielder. Sin embargo, será de aplicación la Regla 39.2(a) (No eliminado por derribo del wicket por parte del receptor).

Si es eliminado de esta manera, se anularán las carreras que hayan completado el corredor y el otro bateador antes de que se derribara el wicket. Sin embargo, seguirán siendo válidas las carreras con que se haya sancionado a cualquiera de los equipos. Véase la Regla 18.6 (Carreras de sanción). El bateador que no está al bate deberá volver a su extremo original.

- (d) Cuando un bateador que tiene corredor no está al bate
 - (i) sigue estando sujeto a lo dispuesto en las Reglas 33 (Eliminación por tocar la bola) y 37 (Eliminación por obstrucción), pero en cualquier otro caso se considerará que ya no participa en el partido.
 - (ii) deberá permanecer donde le indique el árbitro situado en el extremo del bateador para no interferir en el juego.
 - (iii) podrá ser sancionado, sin perjuicio de lo dispuesto en el punto (i) anterior, de acuerdo con las reglas si cometiera cualquier acción incorrecta.

9. Retirada del bateador

Un bateador podrá retirarse en cualquier momento durante la entrada cuando la bola esté muerta. Antes de permitir que prosiga el juego, deberá informarse a los árbitros del motivo de la retirada del bateador.

- (a) Si un bateador se retira debido a una enfermedad, lesión o cualquier otro motivo ineludible, tendrá derecho a reanudar su entrada particular sujeto a lo dispuesto en el punto (c) a continuación. Si por cualquier motivo no se volviera a incorporar durante la entrada de su equipo, su actuación se registrará como “Retirado: no eliminado”.
- (b) Si un bateador se retira por cualquier motivo distinto a los contemplados en el punto (a) anterior, solo podrá reanudar su entrada particular con el consentimiento del capitán del equipo rival. Si por cualquier motivo no se volviera a incorporar durante la entrada de su equipo, su actuación se anotará como “Retirado: eliminado”.
- (c) La reanudación de una entrada después de retirarse por parte de un bateador solo deberá efectuarse tras la caída de un wicket o la retirada de otro bateador.

10. Comienzo de la entrada particular de un bateador

Excepto al comienzo de la entrada del equipo, se considerará que un bateador ha comenzado su entrada particular cuando pise por primera vez el terreno de juego, siempre que no se haya ordenado “Tiempo”. La entrada de los bateadores iniciales, y la de cualquier nuevo bateador tras la reanudación del juego después de que se haya ordenado “Tiempo”, deberá comenzar cuando se ordene “Juego”.

REGLA 3 LOS ÁRBITROS

1. Nombramiento y presentación

Deberán nombrarse dos árbitros antes del partido, uno para cada extremo, para que controlen el juego de acuerdo con las reglas y con absoluta imparcialidad. Los árbitros deberán estar presentes en el campo y deberán presentarse ante los responsables del campo al menos 45 minutos antes de la hora prevista de inicio del juego de cada día.

2. Cambio de árbitro

Los árbitros no deberán cambiarse durante el partido, excepto en circunstancias excepcionales, salvo que estén lesionados o enfermos. Si debe llevarse a cabo un cambio de árbitro, el sustituto deberá situarse únicamente en el extremo del bateador, salvo que los capitanes acuerden que puede asumir la plena responsabilidad como árbitro.

3. Acuerdo con los capitanes

Antes del sorteo inicial, los árbitros deberán

- (a) determinar las horas de juego y acordar con los capitanes
 - (i) las bolas que deberán utilizarse durante el partido. Véase la Regla 5 (La bola).
 - (ii) las horas y duración de los intervalos para las comidas y las horas para los intervalos para bebidas. Véase la Regla 15 (Intervalos).
 - (iii) los límites del terreno de juego y las carreras que se asignen a los batazos que sobrepasen los límites del campo. Véase la Regla 19 (Límites del campo).
 - (iv) cualquier circunstancia especial del juego que afecte al desarrollo del partido.
- (b) informar a los anotadores de lo que se haya acordado acerca de los puntos (ii), (iii) y (iv) anteriores.

4. Información a los capitanes y anotadores

Antes del sorteo inicial, los árbitros deberán acordar entre ellos e informar a los capitanes y a los anotadores de

- (i) qué reloj y cronómetro suplementario se utilizarán durante el partido.
- (ii) si se considerará un límite del campo a cualquier obstáculo que se halle en el terreno de juego. Véase la Regla 19 (Límites del campo).

5. Los wickets, creases y límites del campo

Antes del sorteo inicial y durante el partido, los árbitros deberán asegurarse de que

- (a) los wickets están bien colocados. Véase la Regla 8 (Los wickets).
- (b) las creases están marcadas correctamente. Véase la Regla 9 (Las creases de lanzamiento, bateo y retorno).
- (c) los límites del terreno del juego cumplen los requisitos de las Leyes 19.1 (Los límites del terreno de juego) y 19.2 (Definición de los límites de campo: marcaje de los límites).

6. Desarrollo del juego, utensilios y material

Antes del sorteo inicial y durante el partido, los árbitros deberán asegurarse de que

- (a) el juego se desarrolla estrictamente de acuerdo con las reglas.
- (b) los utensilios del juego respetan los siguientes apartados
 - (i) Regla 5 (La bola).
 - (ii) los requisitos externos visibles de la Regla 6 (El bate) y el Apéndice E.
 - (iii) las Reglas 8.2 (Tamaño de los palos verticales) y 8.3 (Los travesaños) o, si es pertinente, la Regla 8.4 (Categorías inferiores).
- (c)
 - (i) ninguno de los jugadores utiliza material distinto al permitido. Véase el Apéndice D. Debe tenerse en cuenta especialmente la interpretación que se da en él del “casco protector”.
 - (ii) los guantes del receptor cumplen los requisitos de la Regla 40.2 (Guantes).

7. Juego limpio y juego sucio

Los árbitros serán los únicos jueces del juego limpio y el juego sucio.

8. Condiciones aptas para el juego

- (a) Los árbitros son quienes deben decidir de común acuerdo si las condiciones del terreno, climáticas o de visibilidad o circunstancias excepcionales implican que sería peligroso o poco razonable que el juego se desarrollara. Las condiciones no deben considerarse peligrosas o poco razonables únicamente porque no son las idóneas.
- (b) Las condiciones deben considerarse peligrosas si existe un riesgo real y previsible para la seguridad de cualquier jugador o árbitro.
- (c) Las condiciones deben considerarse poco razonables si, aunque no supongan ningún riesgo de seguridad, resulta poco sensato continuar con el juego.

9. Suspensión del juego en condiciones peligrosas o poco razonables

- (a) Todas las referencias al terreno incluyen la franja de juego. Véase la Regla 7.1 (El área de la franja de juego).
- (b) Si, en cualquier momento, los árbitros están de acuerdo en que las condiciones del terreno, climáticas o de visibilidad, o cualquier otra circunstancia, son peligrosas o poco razonables, suspenderán inmediatamente el juego o no permitirán que el juego comience o se reanude.
- (c) Cuando se suspende el juego, los árbitros serán responsables de controlar las condiciones. Deberán hacer tantas inspecciones como crean pertinentes, sin ir acompañados de ningún jugador o directivo. Una vez que los árbitros estén de acuerdo en que las condiciones ya no son peligrosas o poco razonables, llamarán inmediatamente a los jugadores para que se reanude el juego.

10. Posición de los árbitros

Los árbitros deberán situarse de tal forma que tengan la mejor visión de cualquier jugada sobre la que tengan que emitir una decisión.

Sujeto a esta consideración primordial, el árbitro del extremo del lanzador deberá colocarse donde no interfiera con la carrerilla del lanzador o la visión del bateador que está al bate.

El árbitro del extremo del bateador puede decidir colocarse en el lado del campo a la derecha del bateador (con un bateador diestro) (off side) en lugar de en el lado del campo a la izquierda del bateador (con un bateador diestro) (on side) de la franja de juego, con la condición de que informe al capitán del equipo que está fildeando, al bateador que está al bate y al otro árbitro de su intención de hacerlo.

11. Cambio de extremo por parte de los árbitros

Los árbitros deberán cambiar de extremo después de que cada equipo haya completado una entrada. Véase la Regla 12.3 (Entrada completada).

12. Consultas entre los árbitros

Los árbitros deberán resolver todas las disputas y deberán consultarse siempre que sea necesario. Véase también la Regla 27.6 (Consultas de los árbitros).

13. Cómo informar a los árbitros

Para todas las reglas, siempre que los árbitros tengan que recibir información de los capitanes u otros jugadores, bastará con informar a uno de los árbitros, quien a su vez informará al otro árbitro.

14. Señales

(a) Los árbitros deberán utilizar el siguiente código de señales.

(i) Señales a utilizar mientras la bola esté en juego

Bola muerta - cruzar y volver a cruzar las muñecas por debajo de la cintura.

Lanzamiento

nulo - extender un brazo horizontalmente.

Eliminado - levantar el dedo índice por encima de la cabeza. (Si no es eliminado, el árbitro deberá cantar No eliminado.)

Lanzamiento nulo por lejanía

- extender ambos brazos horizontalmente.

(ii) Cuando la bola esté muerta, el árbitro del extremo del lanzador deberá repetir las señales mencionadas, excepto la señal de Eliminado, a los anotadores.

(iii) Las señales enumeradas a continuación solo deberán hacerse a los anotadores cuando la bola esté muerta.

Batazo de 4 carreras

- mover el brazo de un lado a otro y acabar con el brazo atravesando el pecho.

Batazo de 6 carreras

- levantar ambos brazos por encima de la cabeza.

Bye

- levantar una mano abierta por encima de la cabeza.

Comienzo de la última hora

- apuntar con la otra mano a una muñeca en alto.

Concesión de cinco carreras de sanción al equipo que está bateando

- tocar varias veces un hombro con la mano contraria.

Concesión de cinco carreras de sanción al equipo que está fildeando

- colocar una mano en el hombro contrario.

Carrera por golpeo al bateador (leg bye)

- tocar una rodilla en alto con la mano.

Bola nueva

- sostener la bola por encima de la cabeza.

Anulación de la última señal

- tocar ambos hombros con la mano contraria.

Carrera incompleta

- doblar un brazo hacia arriba y tocar el hombro más cercano con la punta de los dedos.

Todas estas señales deberá hacerlas el árbitro del extremo del lanzador, excepto la de “Carrera incompleta”, que deberá señalarla el árbitro del extremo donde tenga lugar la carrera incompleta. Sin embargo, el árbitro del extremo del lanzador será el responsable de dar la señal definitiva de “Carrera incompleta” a los anotadores y de informarles del número de carreras que deben anotarse.

(b) El árbitro deberá esperar a que los anotadores reconozcan haber recibido cada señal por separado antes de permitir la reanudación del juego.

15 Exactitud de la anotación

Las consultas entre árbitros y anotadores en los puntos dudosos son algo imprescindible. Los árbitros deberán asegurarse, durante todo el partido, de la exactitud del número de carreras logradas, del número de bateadores eliminados y, cuando sea pertinente, del número de overs que se han lanzado. Deben ponerse de acuerdo con los anotadores al menos en cada intervalo, salvo en los intervalos para bebidas, y a la conclusión del partido. Véanse las Reglas 4.2 (Exactitud de la anotación), 21.8 (Exactitud del resultado) y 21.10 (El resultado no podrá cambiarse).

REGLA 4 LOS ANOTADORES

1. Nombramiento de los anotadores

Deberán nombrarse dos anotadores para que registren todas las carreras que se logren, todos los bateadores eliminados y, cuando sea pertinente, el número de overs que se han lanzado.

2. Exactitud de la anotación

Los anotadores deberán verificar con frecuencia que sus anotaciones coinciden. Deberán ponerse de acuerdo con los árbitros, al menos en cada intervalo, salvo en los intervalos para bebidas, y a la conclusión del partido, sobre el número de carreras logradas, el número de bateadores eliminados y, cuando sea pertinente, el número de overs que se han lanzado. Véase la Regla 3.15 (Exactitud de la anotación).

3. Reconocimiento de las señales

Los anotadores deberán acatar todas las instrucciones y señales que les den los árbitros. Deberán reconocer inmediatamente cada señal por separado.

REGLA 5 LA BOLA

1. Peso y tamaño

El peso de la bola, cuando sea nueva, no debe ser inferior a 155,9 g ni superior a 163 g, y su circunferencia no debe ser menor de 22,4 cm ni mayor de 22,9 cm.

2. Aprobación y control de las bolas

- (a) Todas las bolas que vayan a utilizarse en un partido, una vez que hayan sido aprobadas por los árbitros y capitanes, deberán estar en posesión de los árbitros antes del sorteo inicial y deberán permanecer bajo su control durante todo el partido.
- (b) La bola que se esté usando deberá estar en posesión del árbitro tras el derribo de cada wicket, al comienzo de cualquier intervalo y en cualquier interrupción del juego.

3. Bola nueva

Salvo que se haya acordado lo contrario antes del partido, los dos capitanes podrán pedir una bola nueva al comienzo de cada entrada.

4. Bola nueva en un partido de más de un día de duración

En un partido de más de un día de duración, el capitán del equipo que está fildeando puede pedir una bola nueva una vez que se ha lanzado el número de overs establecido con la bola vieja. El organismo que dirige el cricket en el país correspondiente será quien decida el número de overs que sea aplicable en cada país, que no deberá ser nunca inferior a 75 overs.

El árbitro deberá informar al otro árbitro y deberá indicárselo a los bateadores y a los anotadores cuando se empiece a utilizar una bola nueva.

5. Bola perdida o no apta para el juego

Si durante el juego la bola no pudiera encontrarse o recuperarse o los árbitros acuerdan que su uso normal la ha dejado no apta para el juego, los árbitros la reemplazarán por una bola que haya sufrido un desgaste por uso comparable al de la bola anterior antes de que fuera necesaria su sustitución. Cuando se sustituya la bola, el árbitro deberá informar a los bateadores y al capitán del equipo que está fildeando.

6. Especificaciones

Las especificaciones descritas en el apartado 1 anterior se aplicarán únicamente al cricket masculino. Las siguientes especificaciones se aplicarán al

(i) Cricket femenino

Peso: de 140 g a 151 g

Circunferencia: de 21,0 cm a 22,5 cm

(ii) Categorías inferiores – sub-13

Peso: de 133 g a 144 g

Circunferencia: de 20,5 cm a 22,0 cm

REGLA 6

EL BATE

1. El bate

El bate consta de dos partes: empuñadura y pala.

2. Medidas

Todo lo dispuesto en los apartados 3 a 6 a continuación está sujeto a las medidas y restricciones especificadas en el Apéndice E.

3. La empuñadura

- (a) Un extremo de la empuñadura se inserta en una incisión de la pala como modo de unión de la empuñadura y la pala. La parte de la empuñadura que está totalmente fuera de la pala se denomina parte superior de la empuñadura, tiene forma recta y sirve para agarrar el bate. El resto de la empuñadura es su parte inferior, que se utiliza únicamente para unir la pala y la empuñadura. No forma parte de la pala, pero, solamente a los efectos de la interpretación de los apartados 5 y 6 a continuación,

deberá entenderse que las referencias a la pala deben extenderse también a la parte inferior de la empuñadura cuando sea pertinente.

- (b) La empuñadura debe estar hecha sobre todo de caña y/o madera, pegada cuando sea necesario y enrollada con bramante en su parte superior.
- (c) Siempre que no se infrinja el apartado 7 a continuación, la superficie de la parte superior puede estar recubierta con materiales destinados únicamente a proporcionar un agarre firme. Dicho recubrimiento es un añadido y no forma parte del bate. Téngase en cuenta, no obstante, el apartado 8 a continuación.
- (d) Sin perjuicio de lo dispuesto en el punto 4(c) y el apartado 5 a continuación, tanto el enrollado de bramante como el recubrimiento de agarre pueden extenderse más allá de la unión de las partes superior e inferior, para cubrir parte de la parte superior de la pala (shoulders), tal y como se define en el Apéndice E.

4. La pala

- (a) La pala comprende todo el bate menos la empuñadura, como se ha definido anteriormente. La pala tiene una parte frontal, una parte trasera, un extremo inferior (toe), laterales y una parte superior (shoulders). Véase el Apéndice E.
- (b) La pala deberá ser únicamente de madera.
- (c) No podrá colocarse o insertarse ningún material en la pala o la parte inferior de la empuñadura, salvo los permitidos en el punto 3(d) anterior y los apartados 5 y 6 a continuación, con una cantidad mínima de adhesivos o cinta adhesiva utilizados solo para sujetar esos elementos o para sujetar la empuñadura a la pala.

5. Recubrimiento de la pala

Todos los bates pueden tener marcas comerciales en la pala. Los bates de tipo A o B no podrán tener ningún otro recubrimiento en la pala excepto los permitidos en el apartado 6 a continuación. Los bates de tipo C podrán tener un recubrimiento de tela en la pala, que podrá tratarse tal y como se especifica en el apartado 6 a continuación.

Dicho recubrimiento es un añadido de la pala y no forma parte del bate. Téngase en cuenta, no obstante, el apartado 8 a continuación.

6. Protección y reparación

Siempre y cuando no se infrinjan el apartado 4 anterior o el apartado 7 a continuación,

- (a) únicamente con el fin de

- (i) proteger la superficie de la parte frontal, los laterales y la parte superior (shoulders) de la pala, o

- (ii) reparar los desperfectos sufridos en la pala

podrá aplicarse a esas superficies un material que no sea rígido, bien en el momento cuando se aplique a la pala o posteriormente. Dicho material no deberá cubrir parte alguna de la parte trasera de la pala, excepto en el caso del punto (ii) anterior y solo cuando se aplique como una envoltura continua que cubra la zona dañada.

- (b) podrá insertarse un material sólido en la pala para reparar unos desperfectos distintos a los daños en la superficie. Además, en los tipos B y C, podrá insertarse un material en el extremo inferior (toe) y/o a lo largo de los laterales, de forma paralela a la parte frontal de la pala, como protección ante los desperfectos.

El único material permitido en estas inserciones es la madera con una cantidad mínima de adhesivos esenciales.

- (c) con el fin de impedir desperfectos en el extremo inferior (toe), podrá colocarse material en esa parte de la pala, pero no deberá cubrir parte alguna de la parte frontal, la parte trasera o los laterales de la pala.

- (d) la superficie de la pala podrá tratarse con materiales que no sean sólidos para mejorar la resistencia a la penetración de la humedad y/o para enmascarar las imperfecciones naturales de la madera. Salvo con el fin de proporcionar una apariencia homogénea enmascarando las imperfecciones naturales, dicho tratamiento no debe alterar de forma material el color de la pala.

Todos los materiales a los que se hace referencia en los puntos (a), (b), (c) o (d) anteriores son un añadido a la pala y no forman parte del bate. Téngase en cuenta, no obstante, el apartado 8 a continuación.

7. Desperfectos en la bola

- (a) Tanto la textura de la superficie como la dureza de los materiales que componen cualquier parte del bate, esté cubierta o descubierta, no podrán causar desperfectos inaceptables en la bola.
- (b) Del mismo modo, todo material colocado en cualquier parte del bate, sea cual sea el fin para el que está destinado, no podrá causar desperfectos inaceptables en la bola.
- (c) A los efectos de esta regla, se entiende por desperfectos inaceptables un deterioro mayor que el desgaste normal causado por el golpeo de la bola en la superficie descubierta de madera de la pala.

8. Contacto con la bola

En estas reglas,

- (a) cuando se hace referencia al bate deberá entenderse que el bate está sostenido por la mano del bateador o por un guante que lleve puesto en la mano, salvo que se indique lo contrario.
- (b) el contacto entre la bola y
 - (i) el propio bate
 - o (ii) la mano del bateador que sostiene el bate
 - o (iii) cualquier parte de un guante en la mano del bateador que sostiene el bate
 - o (iv) cualquier material adicional que esté permitido de acuerdo con los puntos 3, 5 o 6 anteriores

deberá entenderse como el golpeo o toque de la bola al bate o como el golpeo del bate a la bola.

REGLA 7 LA FRANJA DE JUEGO

1. El área de la franja de juego

La franja de juego es una zona rectangular del terreno de 20,12 m de largo por 3,05 m de ancho. Está delimitada en sus extremos por las creases de lanzamiento y en sus lados por líneas imaginarias, una a cada lado de la línea imaginaria que une los centros de los dos palos verticales centrales, paralelas a ésta y situadas a 1,52 m de ella. Véanse las Reglas 8.1 (Anchura y colocación) y 9.2 (La crease de lanzamiento).

2. Idoneidad de la franja de juego para el juego

Los árbitros serán los únicos jueces de la idoneidad de la franja de juego para el juego. Véanse las Reglas 3.8 (Condiciones aptas para el juego) y 3.9 (Suspensión del juego en condiciones peligrosas o poco razonables).

3. Selección y preparación

Los responsables del terreno serán los responsables de la selección y preparación de la franja de juego antes del partido. Durante el partido serán los árbitros quienes controlen su uso y mantenimiento.

4. Cambio de la franja de juego

La franja de juego no deberá cambiarse durante el partido salvo que los árbitros decidan que es peligroso o poco razonable proseguir el juego en ella y, en todo caso, solamente con el consentimiento de ambos capitanes.

5. Franjas de juego que no sean de hierba natural

En el caso de que se utilice una franja de juego que no sea de hierba natural, la superficie artificial deberá ajustarse a las siguientes medidas:

Longitud: un mínimo de 17,68 m

Anchura: un mínimo de 1,83 m

Véase la Regla 10.8 (Franjas de juego que no sean de hierba natural).

REGLA 8

LOS WICKETS

1. Anchura y colocación

Deberán colocarse dos juegos de wickets, uno frente al otro, paralelos y a una distancia entre sí de 20,12 m entre los centros de los dos palos verticales centrales. Cada juego tendrá un ancho de 22,86 cm y constará de tres palos verticales de madera con dos travesaños de madera encima. Véase el Apéndice A.

2. Tamaño de los palos verticales

La parte superior de los palos verticales deberá estar a 71,1 cm de la superficie de juego y tiene forma redondeada, excepto por las ranuras para los travesaños. La parte del palo vertical que está por encima de la superficie de juego deberá ser cilíndrica, salvo por el extremo superior redondeado, con un diámetro de sección circular de no menos de 3,49 cm ni más de 3,81 cm. Véase el Apéndice A.

3. Los travesaños

(a) Los travesaños, cuando estén en su posición encima de los palos verticales,

(i) no sobresaldrán más de 1,27 cm por encima de ellos.

(ii) deberán encajar entre los palos verticales sin tener que forzarlos fuera de su vertical.

(b) Cada travesaño deberá ajustarse a las siguientes especificaciones. Véase el Apéndice A.

Longitud total	10,95 cm
Longitud del cuerpo central	5,40 cm
Extremo más largo	3,49 cm
Extremo más corto	2,06 cm

4. Categorías inferiores

En las categorías inferiores serán de aplicación las mismas definiciones de los wickets con la salvedad de que se utilizarán las siguientes medidas.

Anchura	20,32 cm
Distancia para los sub-13	19,20 m
Distancia para los sub-11	18,29 m
Distancia para los sub-9	16,46 m

Altura sobre la superficie de juego	68,58 cm
Cada palo vertical	
Diámetro	no menor de 3,18 cm no mayor de 3,49 cm
Cada travesaño	
Total	9,68 cm
Cuerpo central	4,60 cm
Extremo más largo	3,18 cm
Extremo más corto	1,91 cm

5. Prescindir de los travesaños

Si es necesario, los árbitros pueden decidir prescindir del uso de los travesaños. Si así lo deciden, no se utilizarán los travesaños en ambos extremos. Su uso se reanudará cuando las condiciones lo permitan. Véase la Regla 28.4 (Prescindir de los travesaños).

REGLA 9 LAS CREASES DE LANZAMIENTO, BATEO Y RETORNO

1. Las creases

Se marcarán en blanco una crease de lanzamiento, una crease de bateo y dos creases de retorno en cada extremo de la franja de juego, tal y como se especifica en los apartados 2, 3 y 4 a continuación. Véase el Apéndice B.

2. La crease de lanzamiento

La crease de lanzamiento, que es el borde posterior de la marca de la crease, será la línea que atraviesa los centros de los tres palos verticales del extremo. Su longitud es de 2,64 m, con los palos verticales en el centro.

3. La crease de bateo

La crease de bateo, que es el borde posterior de la marca de la crease, estará delante de y en paralelo con la crease de lanzamiento, a 1,22 m de ella. La crease de bateo estará marcada a un mínimo de 1,83 m de cada lado de la línea imaginaria que une los centros de los dos palos verticales centrales y se considera que su longitud es ilimitada.

4. Las creases de retorno

Las creases de retorno, que son los bordes internos de las marcas de las creases, estarán en ángulo recto con la crease de bateo a una distancia de 1,32 m de cada lado de la línea imaginaria que une los centros de los dos palos verticales centrales. Estarán marcadas desde la crease de bateo hasta un mínimo de 2,44 m tras ella y se considera que su longitud es ilimitada.

REGLA 10 PREPARACIÓN Y MANTENIMIENTO DE LA ZONA DE JUEGO

1. Uso del rodillo

No se pasará el rodillo a la franja de juego durante el partido salvo en los casos permitidos en los puntos (a) y (b) a continuación.

(a) Frecuencia y duración del paso del rodillo

Durante el partido se podrá pasar el rodillo a petición del capitán del equipo que está bateando durante un período de no más de 7 minutos, antes del inicio de cada entrada,

salvo en la primera entrada del partido, y antes del inicio de cada uno de los días posteriores de juego. Véase el punto (d) a continuación.

(b) Paso del rodillo tras retrasarse el comienzo de un partido

Además del caso previsto anteriormente para pasar el rodillo, si después del sorteo inicial y antes de la primera entrada del partido se retrasa el comienzo del partido, el capitán del equipo que está bateando podrá pedir que se pase el rodillo a la franja de juego durante un período de no más de 7 minutos. Sin embargo, si los árbitros están de acuerdo en que el retraso no ha tenido un efecto significativo en el estado de la franja de juego, deberán rechazar dicha petición de pasar el rodillo a la franja de juego.

(c) Elección del rodillo

Si hay más de un rodillo disponible, el capitán del equipo que está bateando escogerá cuál debe utilizarse.

(d) Tiempo permitido para pasar el rodillo

El tiempo permitido para pasar el rodillo (un máximo de 7 minutos) antes de que se inicie el juego cualquiera de los días deberá comenzar no más de 30 minutos antes de la hora programada o reprogramada para el inicio del juego. Sin embargo, el capitán del equipo que está bateando podrá retrasar el comienzo del paso del rodillo hasta no menos de 10 minutos antes de la hora programada o reprogramada para el inicio del juego, si así lo desea.

(e) Tiempo insuficiente para completar el paso del rodillo

Si cuando un capitán finaliza la entrada voluntariamente antes de tiempo, renuncia a jugar una entrada, u obliga al equipo contrario a batear de nuevo, no hay tiempo suficiente para que se pase el rodillo a la franja de juego durante un período de 7 minutos, o no hay tiempo suficiente por cualquier otro motivo, se permitirá aún así que el capitán del equipo que está bateando tenga su opción de que se pase el rodillo. El tiempo de retraso en el inicio de la entrada por ese motivo se compensará y se quitará del tiempo normal de juego.

2. Retirada de restos de la franja de juego

(a) Se retirarán todos los restos de la franja de juego

- (i) antes del comienzo de cada día de juego. Esto deberá hacerse después de finalizar el segado y antes de pasar el rodillo, entre 30 y 10 minutos antes de la hora o la hora reprogramada de inicio del juego.
- (ii) entre entradas. Deberá hacerse antes de pasarse el rodillo si se pasa.
- (iii) en todos los intervalos para las comidas.

(b) La retirada de restos del punto (a) anterior se llevará a cabo mediante barrido, salvo que los árbitros consideren que pueda ser perjudicial para la superficie de la franja de juego. En este caso, los restos se retirarán de la zona a mano, sin barrer.

(c) De forma complementaria al punto (a) anterior, la retirada de los restos podrá llevarse a cabo a mano, sin barrer, antes de segar y siempre que cualquiera de los dos árbitros lo juzgue necesario.

3. Segado

(a) Responsabilidad del segado

Los responsables del terreno serán los únicos responsables de todas las operaciones de segado que se lleven a cabo antes del partido.

Todo segado posterior deberá llevarse a cabo bajo la supervisión de los árbitros.

(b) La franja de juego y el campo exterior

Con el fin de asegurar la máxima igualdad de condiciones del terreno posible para ambos equipos durante el partido,

- (i) la franja de juego
- (ii) el campo exterior

serán segados cada día del partido en que se prevea que se vaya a jugar, si lo permiten las condiciones del terreno y climáticas.

Si no es posible segar todo el campo exterior por motivos distintos a las condiciones del terreno y climáticas, los responsables del terreno deberán comunicar a los capitanes y el árbitro el procedimiento de segado que se va a adoptar durante el partido.

(c) Cuándo segar

- (i) El segado de la franja de juego durante cualquier día deberá finalizarse no más tarde de 30 minutos antes de la hora programada o reprogramada para el inicio del juego del día, antes de las operaciones de barrido y paso del rodillo. Si fuera necesario, los restos pueden retirarse de la franja de juego antes de segar, a mano y sin barrer. Véase el punto 2(c) anterior.
- (ii) El segado del campo exterior durante cualquier día deberá finalizarse no más tarde de 15 minutos antes de la hora programada o reprogramada para el inicio del juego del día.

4. Riego de la franja de juego

La franja de juego no deberá regarse durante el partido.

5. Remarcado de las creases

Las creases se remarcarán siempre que cualquiera de los árbitros lo juzgue necesario.

6. Mantenimiento de los hoyos causados por los jugadores

Los árbitros deberán asegurarse de que los hoyos causados por los lanzadores y bateadores se limpian y secan siempre que sea necesario para facilitar el juego.

En partidos de más de un día de duración, los árbitros deberán permitir, si es necesario, que se rellenen con hierba los hoyos causados por los lanzadores en su último paso antes del lanzamiento o que se utilice un material de relleno de secado rápido con el mismo fin.

7. Afianzamiento de los puntos de apoyo y mantenimiento de la franja de juego

Durante el juego, los árbitros deberán permitir que los jugadores afiancen sus puntos de apoyo mediante el uso de serrín, siempre que no se dañe la franja de juego y que no se infrinja la Regla 42 (Juego limpio y juego sucio).

8. Franjas de juego que no sean de hierba natural

Siempre que sea pertinente, se deberá aplicar lo dispuesto en los apartados 1 a 7 anteriores.

REGLA 11

PROTECCIÓN DE LA FRANJA DE JUEGO

1. Antes del partido

Los responsables del terreno son los responsables del uso de lonas de protección antes del partido, que puede incluir la protección de toda la franja de juego.

Sin embargo, los responsables del terreno deberán dar las facilidades necesarias a los capitanes para que inspeccionen la franja de juego antes de presentar la alineación de los jugadores, y a los árbitros para que ejerzan sus funciones tal y como se establecen en las Reglas 3 (Los árbitros), 7 (La franja de juego), 8 (Los wickets), 9 (Las creases de lanzamiento, bateo y retorno) y 10 (Preparación y mantenimiento de la zona de juego).

2. Durante el partido

La franja de juego no deberá cubrirse en su totalidad durante el partido, salvo que las normas o un acuerdo previo al sorteo inicial establezcan lo contrario.

3. Protección de las zonas de carrerilla de los lanzadores

Siempre que sea posible, deberán cubrirse las zonas de carrerilla de los lanzadores si las condiciones climáticas son adversas, con el fin de mantenerlas secas. Salvo que exista un acuerdo para una protección total de la franja de juego de acuerdo con el apartado 2 anterior, las lonas de protección que se utilicen no deberán cubrir más allá de 1,52 m frente a cada crease de bateo.

4. Retirada de las lonas de protección

- (a) Si después del sorteo inicial se cubre la franja de juego durante la noche, las lonas de protección se retirarán por la mañana cuanto antes sea posible en cada uno de los días en que se prevea que tenga lugar el juego.
- (b) Si las lonas de protección se utilizan durante el día como protección frente a unas condiciones climáticas adversas, o si las condiciones climáticas adversas retrasan la retirada de las lonas de protección nocturnas, deberán retirarse tan pronto como las condiciones lo permitan.

REGLA 12

ENTRADAS

1. Número de entradas

- (a) Un partido constará de una o dos entradas para cada equipo según lo acordado antes del comienzo del partido.
- (b) Puede acordarse limitar las entradas a un número de overs o a un período de tiempo. Si se llega a un acuerdo de ese tipo,
 - (i) en un partido de una entrada, se aplicará un acuerdo similar a ambas entradas.
 - (ii) en un partido de dos entradas, se aplicarán acuerdos similares a
 - la primera entrada de cada equipo,
 - la segunda entrada de cada equipo, o
 - las dos entradas de cada equipo.

Tanto para los partidos de una entrada como para los de dos entradas, el acuerdo debe incluir los criterios para determinar el resultado cuando no sean de aplicación las Reglas 21.1 (Victoria en un partido de dos entradas) o 21.2 (Victoria en un partido de una entrada).

2. Entradas alternas

En un partido de dos entradas cada equipo debe alternar sus entradas, excepto en los casos previstos en la Regla 13 (Batear de nuevo) o la Regla 14.2 (Renuncia a una entrada).

3. Entrada completada

Se considerará que un equipo ha completado su entrada si se produce una de estas condiciones:

- (a) se ha eliminado a todo el equipo,
- (b) tras el derribo de un wicket o la retirada de un bateador, todavía restan de lanzarse algunas bolas pero no hay ningún bateador disponible para batear,
- (c) el capitán finaliza la entrada voluntariamente,
- (d) el capitán renuncia a la entrada,
- o (e) en el caso de un acuerdo según lo establecido en el punto 1(b) anterior,
 - (i) se ha lanzado el número establecido de overs,

o (ii) se ha finalizado el tiempo establecido según sea pertinente.

4. El sorteo inicial

Los capitanes deberán sortear quién elige las entradas, sobre el terreno de juego y en presencia de uno o ambos árbitros, entre 15 y 30 minutos antes de la hora programada o cualquier hora reprogramada para el inicio del partido. Téngase en cuenta, sin embargo, lo dispuesto en la Regla 1.3 (El capitán).

5. Comunicación de la decisión

Tan pronto como se lleve a cabo el sorteo inicial, el capitán del equipo que lo haya ganado deberá comunicar al capitán del equipo rival y a los árbitros si desea batear o fildear. Una vez que se haya comunicado, no podrá cambiarse la decisión.

REGLA 13 BATEAR DE NUEVO

1. Ventaja en la primera entrada

- (a) En un partido de cinco días o más a dos entradas, el equipo que batee primero y tenga una ventaja de al menos 200 carreras tendrá la opción de pedir al otro equipo que continúe bateando en una nueva entrada.
- (b) La misma opción estará disponible en partidos de dos entradas de duración más corta con la ventaja mínima que se indica a continuación.
 - (i) 150 carreras en un partido de 3 o 4 días;
 - (ii) 100 carreras en un partido de 2 días;
 - (iii) 75 carreras en un partido de 1 día.

2. Notificación

El capitán deberá notificar al capitán del equipo rival y a los árbitros su intención de elegir esta opción. Será de aplicación la Regla 10.1(e) (Tiempo insuficiente para completar el paso del rodillo).

3. Pérdida del primer día de juego

Si no se juega durante el primer día de un partido de más de un día de duración, será de aplicación el apartado 1 anterior de acuerdo con el número de días que resten desde el inicio real del partido. El día en que comienza el juego por primera vez deberá contar como un día completo a los efectos de esta disposición, sin que importe para ello la hora en que comience el juego.

Después de que se ordene “Juego”, el juego habrá comenzado tan pronto como haya comenzado el primer over. Véase la Regla 22.2 (Comienzo de un over).

REGLA 14 FINALIZACIÓN VOLUNTARIA DE LA ENTRADA Y RENUNCIA

1. Cuándo finalizar voluntariamente una entrada

El capitán del equipo que está bateando puede finalizar la entrada voluntariamente, siempre que la bola esté muerta, en cualquier momento durante la entrada.

2. Renuncia a una entrada

El capitán podrá renunciar a cualquiera de las entradas de su equipo en cualquier momento antes del comienzo de dicha entrada. La entrada a la que se renuncie será considerada una entrada completada.

3. Notificación

El capitán deberá notificar al capitán del equipo rival y a los árbitros su decisión de finalizar una entrada voluntariamente o renunciar a una entrada. Será de aplicación la Regla 10.1(e) (Tiempo insuficiente para completar el paso del rodillo).

REGLA 15 INTERVALOS

1. Un intervalo

Los siguientes serán considerados intervalos.

- (i) El período entre la finalización del juego un día y el comienzo del juego al día siguiente.
- (ii) Los intervalos entre entradas.
- (iii) Los intervalos para las comidas.
- (iv) Los intervalos para bebidas.
- (v) Cualquier otro intervalo así acordado.

Todos estos intervalos serán considerados como interrupciones previstas a los efectos de la Regla 2.5 (Fielder ausente o que abandona el terreno).

2. Acuerdo sobre los intervalos

(a) Antes del sorteo inicial

- (i) deberán establecerse las horas de juego.
- (ii) excepto por lo dispuesto en el punto (b) a continuación, deberán acordarse la hora y la duración de los intervalos para las comidas.
- (iii) deberán acordarse la hora y la duración de cualquier otro intervalo en virtud del punto 1(v) anterior.

(b) En un partido de un día no será necesario acordar una hora concreta para el intervalo para comer. En su lugar, puede acordarse tomar este intervalo entre entradas.

(c) Los intervalos para bebidas no podrán tomarse durante la última hora del partido, tal y como se define en la Regla 16.6 (Última hora del partido: número de overs). Sujeto a esa limitación, los capitanes y árbitros deberán acordar las horas para dichos intervalos, si los hubiera, antes del sorteo inicial y, para cada uno de los días siguientes, al menos 10 minutos antes de la hora prevista de inicio del juego.

Véase también la Regla 3.3 (Acuerdo con los capitanes)

3. Duración de los intervalos

(a) El intervalo para el almuerzo o el té deberá tener la duración acordada según el punto 2(a) anterior, que será el tiempo transcurrido desde que se ordene "Tiempo" antes del intervalo hasta que se ordene "Juego" tras la reanudación después del intervalo.

(b) El intervalo entre entradas deberá ser de 10 minutos desde la finalización de la entrada hasta que se ordene "Juego" al comienzo de la siguiente entrada, excepto por lo dispuesto en los apartados 4, 6 y 7 a continuación.

4. Casos en los que no se permitirá un intervalo entre entradas

Además de lo dispuesto en los apartados 6 y 7 a continuación,

(a) si una entrada termina cuando restan 10 minutos o menos para la hora acordada de finalización del juego de ese día, no se jugará más ese día. No se hará ningún cambio en la hora de inicio del juego el día siguiente a causa del intervalo de 10 minutos entre entradas.

(b) si un capitán finaliza la entrada voluntariamente durante una interrupción del juego de más de 10 minutos de duración, no se efectuará ningún ajuste en la hora para la reanudación del juego a causa del intervalo de 10 minutos entre entradas, que se

considerará incluido en el tiempo de la interrupción. Será de aplicación la Regla 10.1(e) (Tiempo insuficiente para completar el paso del rodillo).

- (c) si un capitán finaliza la entrada voluntariamente durante cualquier intervalo distinto a un intervalo para bebidas, el intervalo deberá tener la duración acordada y se considerará que incluye el intervalo de 10 minutos entre entradas. Será de aplicación la Regla 10.1(e) (Tiempo insuficiente para completar el paso del rodillo).

5. Cambio de las horas acordadas para los intervalos

Si, en cualquier momento durante el partido,

se pierde tiempo debido a las malas condiciones del terreno, climáticas o de visibilidad o por circunstancias excepcionales,

- o los jugadores tienen ocasión de abandonar el terreno en algún momento distinto a un intervalo ya previsto,

podrá cambiarse la hora del intervalo para el almuerzo o del intervalo para el té si los dos árbitros y ambos capitanes así lo acuerdan, siempre y cuando no se infrinja los requisitos del apartado 3 anterior, los apartados 6, 7 y 8 a continuación y el punto 9(c) a continuación.

6. Cambio de la hora acordada para el intervalo para el almuerzo

- (a) Si una entrada termina cuando restan 10 minutos o menos para la hora acordada para el almuerzo, el intervalo se iniciará inmediatamente. Tendrá la duración acordada y se considerará que incluye el intervalo de 10 minutos entre entradas.
- (b) Si debido a las malas condiciones del terreno, climáticas o de visibilidad, o por circunstancias excepcionales, se suspende el juego cuando restan 10 minutos o menos para la hora acordada para el almuerzo, sin perjuicio del apartado 5 anterior, el intervalo se iniciará inmediatamente. Tendrá la duración acordada. El juego se reanudará a la finalización del intervalo o tan pronto como las condiciones lo permitan.
- (c) Si los jugadores tienen ocasión de abandonar el terreno por cualquier motivo cuando restan más de 10 minutos para la hora acordada para el almuerzo, salvo que los árbitros y los capitanes acuerden modificarlo, el almuerzo se iniciará a la hora acordada.

7. Cambio de la hora acordada para el intervalo para el té

- (a) (i) Si una entrada termina cuando restan 30 minutos o menos para la hora acordada para el té, el intervalo se iniciará inmediatamente. Tendrá la duración acordada y se considerará que incluye el intervalo de 10 minutos entre entradas.
- (ii) Si ya se ha iniciado un intervalo entre entradas cuando restan 30 minutos para la hora acordada para el té, el juego se reanudará a la finalización del intervalo de 10 minutos, si las condiciones lo permiten.
- (b) (i) Si debido a las malas condiciones del terreno, climáticas o de visibilidad, o por circunstancias excepcionales, se suspende el juego cuando restan 30 minutos o menos para la hora acordada para el té, salvo que
 - se acuerde cambiar la hora del té, tal y como se permite en el apartado 5 anterior,
 - o los capitanes acuerden prescindir del intervalo para el té, tal y como se permite en el apartado 10 a continuaciónel intervalo se iniciará inmediatamente. El intervalo tendrá la duración acordada. El juego se reanudará a la finalización del intervalo o tan pronto como las condiciones lo permitan.

- (ii) Si ya se ha suspendido el juego cuando restan 30 minutos para la hora acordada para el té, se aplicará el apartado 5 anterior.

8. Intervalo para el té: 9 wickets derribados

Si ya se han derribado 9 wickets cuando restan 2 minutos para la hora acordada para el té,

- o cae el noveno wicket en esos 2 minutos, o en cualquier momento hasta la bola final, e incluida la propia bola final, del over que se está jugando cuando llegue la hora acordada para el té,

sin perjuicio de lo dispuesto en la Regla 16.5(b) (Finalización de un over), no se iniciará el intervalo para el té hasta el final del over que se esté jugando 30 minutos después del tiempo originalmente acordado para el té, salvo que los jugadores tengan un motivo para abandonar el terreno de juego o que la entrada ya se haya completado anteriormente.

A los efectos de este apartado de la regla, la retirada de un bateador no se considerará equivalente al derribo de un wicket.

9. Intervalos para bebidas

(a) Si los capitanes acuerdan cualquier día que habrá intervalos para bebidas, la opción de tomar dichas bebidas estará disponible para los dos equipos. Cada intervalo deberá procurarse que sea tan breve como sea posible y, en cualquier caso, no sobrepasará los 5 minutos.

(b) Salvo que los capitanes acuerden prescindir de él, tal y como se permite en el apartado 10 a continuación, se tomará un intervalo para bebidas al final del over que se esté jugando cuando se llegue a la hora acordada. Sin embargo, si cae un wicket o se retira un bateador en el plazo de 5 minutos antes de la hora acordada, se tomarán las bebidas inmediatamente.

No se permitirá ninguna otra variación en la hora de los intervalos para bebidas, excepto lo dispuesto en el punto (c) a continuación.

(c) Si una entrada finaliza o los jugadores tienen que abandonar el terreno de juego por cualquier otro motivo en el plazo de 30 minutos antes de la hora acordada para un intervalo para bebidas, los árbitros y los capitanes pueden acordar modificar la hora de los intervalos para bebidas de esa sesión.

10. Acuerdo para prescindir de los intervalos

Los capitanes podrán acordar prescindir del intervalo para el té o cualquiera de los intervalos para bebidas en cualquier momento durante el partido. Deberá informarse a los árbitros de la decisión.

Cuando se esté desarrollando el juego, los bateadores que batean en ese momento podrán hacer las veces de capitán para llegar a un acuerdo para prescindir de un intervalo para bebidas en la sesión.

11. Obligación de informar a los anotadores

Los árbitros deberán asegurarse de que se informa a los anotadores de todos los acuerdos a los que se llegue sobre horas de juego e intervalos, y de cualquier modificación de los mismos según lo dispuesto en la presente regla.

REGLA 16

INICIO Y FINALIZACIÓN DEL JUEGO

1. Orden de “Juego”

El árbitro del extremo del lanzador deberá ordenar “Juego” al inicio del partido y en la reanudación del juego después de cualquier intervalo o interrupción.

2. Orden de “Tiempo”

El árbitro del extremo del lanzador deberá ordenar “Tiempo” cuando la bola esté muerta en la detención del juego antes de cualquier intervalo o interrupción y a la conclusión del partido. Véanse las Reglas 23.3 (Anuncio de “Over” u orden de “Tiempo”) y 27 (Reclamaciones de eliminación).

3. Retirada de los travesaños

Después de que se ordene “Tiempo”, se deberán retirar los travesaños de ambos wickets.

4. Comienzo de un nuevo over

Siempre se comenzará otro over en cualquier momento durante el partido, salvo que deba producirse un intervalo en los casos previstos en el apartado 5 a continuación, si el árbitro ha llegado a su posición, andando a su paso normal, detrás de los palos verticales situados en el extremo del lanzador antes de que se haya llegado a la hora acordada para el siguiente intervalo o para la finalización del juego.

5. Finalización de un over

Salvo al final del partido,

- (a) si se ha llegado a la hora acordada para un intervalo durante un over, se finalizará el over antes de comenzar el intervalo, excepto por lo dispuesto en el punto (b) a continuación
- (b) cuando resten menos de 2 minutos para la hora acordada para el intervalo siguiente, el intervalo se iniciará inmediatamente si
 - (i) se elimina o se retira un bateador
 - o (ii) los jugadores tienen ocasión de abandonar el terrenotanto si ocurre durante un over o al final de un over. Excepto al final de una entrada, si un over se interrumpiera de esta forma, deberá completarse a la reanudación del juego.

6. Última hora del partido: número de overs

El over que está en juego deberá completarse cuando reste una hora de juego del partido, de acuerdo con las horas acordadas de juego. El over siguiente deberá ser el primero de un mínimo de 20 overs que deberán lanzarse, siempre que no se alcance anteriormente un resultado y siempre que no haya un intervalo o interrupción del juego.

El árbitro del extremo del lanzador deberá indicar el comienzo de estos 20 overs a los jugadores y los anotadores. El período de juego de ahí en adelante se denominará la última hora, sea cual sea su duración real.

7. Última hora del partido: interrupciones del juego

Si se produce una interrupción en el juego durante la última hora del partido, se reducirá el número mínimo de 20 overs que deberán lanzarse de la forma siguiente.

- (a) El tiempo que se pierde por una interrupción se cuenta desde el momento que se ordena “Tiempo” hasta la hora de reanudación que decidan los árbitros.
- (b) Se descontará un over por cada tres minutos completos de tiempo perdido.
- (c) En el caso de más de una interrupción de este tipo, no se sumarán los minutos perdidos; deberá hacerse un cálculo por separado para cada una de las interrupciones.
- (d) Si el juego ya está interrumpido cuando reste una hora de tiempo de juego
 - (i) solo se incluirá en el cálculo el tiempo perdido a partir de ese momento
 - (ii) el over que se hubiera comenzado cuando se produjera la interrupción deberá completarse a la reanudación, y no deberá incluirse como parte del número mínimo de overs que deberán lanzarse.

- (e) Si se produce una interrupción durante un over después del comienzo de la última hora, el over deberá completarse a la reanudación del juego. El over en dos partes deberá contar como un over del número mínimo que deberá lanzarse.

8. Última hora del partido: intervalos entre entradas

Si una entrada termina de tal forma que deba comenzarse una nueva entrada durante la última hora del partido, el intervalo comenzará con el final de la entrada y deberá finalizar 10 minutos después.

- (a) Si el intervalo ya ha comenzado al inicio de la última hora, los cálculos para determinar el número de overs que deberán lanzarse en la nueva entrada deberán hacerse tal y como se especifica en el apartado 7 anterior.
- (b) Si la entrada finaliza después de que haya comenzado la última hora, deberán hacerse dos cálculos, tal y como se especifica en los puntos (c) y (d) a continuación. El mayor de los números obtenidos en esos dos cálculos será el número mínimo de overs que deberán lanzarse en la nueva entrada.
- (c) Cálculo basado en el número de overs restantes.
 - (i) A la conclusión de la entrada, deberá anotarse el número de overs que restan por lanzarse del mínimo de la última hora.
 - (ii) Si no es un número entero, deberá redondearse hasta el número entero siguiente.
 - (iii) Por el intervalo, deberán descontarse 3 overs del número resultante para determinar el número de overs que aún tienen que lanzarse.
- (d) Cálculo basado en el tiempo restante.
 - (i) A la conclusión de la entrada, deberá anotarse el tiempo que resta hasta la hora acordada para la finalización del juego.
 - (ii) Por el intervalo, deberán descontarse 10 minutos de ese tiempo para determinar el tiempo de juego que resta.
 - (iii) Deberá hacerse un cálculo de un over por cada 3 minutos completos de tiempo de juego que resten, más un over más por el tiempo inferior a tres minutos que pueda restar.

9. Conclusión del partido

El partido habrá concluido

- (a) tan pronto como se llegue a un resultado tal y como se define en los apartados 1, 2, 3 y 4 y el punto 5(a) de la Regla 21 (El resultado).
- (b) Tan pronto como
 - (i) se complete el número mínimo de overs para la última hora
 - y (ii) se llegue a la hora acordada para la finalización del juegosalvo que se llegue anteriormente a un resultado.
- (c) en el caso de un acuerdo según lo establecido en la Regla 12.1(b) (Número de entradas), tan pronto como se complete la entrada final tal y como se define en la Regla 12.3(e) (Entrada completada).
- (d) si no habiendo concluido el partido, como se prevé en los puntos (a), (b) o (c) anteriores, los jugadores abandonan el terreno debido a las malas condiciones del terreno, climáticas o de visibilidad, o por circunstancias excepcionales, y no es posible proseguir el juego.

10. Finalización del último over de un partido

Deberá completarse el over que está en juego a la finalización del juego del último día salvo que

- (i) se llegue a un resultado

- o (ii) los jugadores tengan ocasión de abandonar el terreno. En este caso, no se reanudará el juego excepto en los casos previstos en la Regla 21.9 (Errores en la anotación) y se dará por concluido el partido.

11. Imposibilidad para el lanzador de completar un over durante la última hora del partido

Si, por cualquier motivo, un lanzador no puede completar un over durante la última hora, será de aplicación la Regla 22.8 (Lanzador incapacitado o suspendido durante un over). Las distintas partes de ese over deberán contar como un over del mínimo que deberá lanzarse.

REGLA 17 PRÁCTICA EN EL TERRENO

1. Práctica en la franja de juego

No habrá práctica de ningún tipo, a cualquier hora y en cualquiera de los días del partido, en la franja de juego o en cualquiera de las dos franjas paralelas e inmediatamente adyacentes a la franja de juego, una a cada lado y de las mismas dimensiones que la franja de juego.

2. Práctica en el resto del rectángulo

No habrá práctica de ningún tipo en cualquier otra parte del rectángulo en cualquiera de los días del partido, excepto antes del inicio del juego o después de la finalización del juego del día. La práctica antes del inicio del juego

- (a) no deberá proseguir más allá de 30 minutos antes de la hora programada o de cualquier hora reprogramada para el inicio del juego en ese día.
- (b) no deberá permitirse si los árbitros juzgan que perjudicará de forma significativa la superficie del rectángulo.

3. Práctica en el campo exterior

- (a) En el campo exterior se permiten todas las formas de práctica
 - antes del inicio del juego o después de la finalización del juego en cualquier día
 - o durante los intervalos para el almuerzo y el té
 - o entre entradas

siempre que los árbitros se aseguren de que dicha práctica no causará un deterioro importante en el estado del campo exterior.

La práctica no deberá proseguir más allá de 5 minutos antes de la hora de inicio o reanudación del juego.

- (b) Después de que se ordene “Juego” y hasta que se ordene “Tiempo”
 - (i) nadie podrá participar en una práctica de cualquier tipo sobre el terreno de juego, incluso desde fuera de los límites del campo, excepto los fielders, tal y como se definen en el Apéndice D, y los bateadores en el wicket. Todo jugador implicado en una práctica que infrinja esta regla se considerará que ha infringido la regla y estará sujeto a la sanción prevista en el apartado 4 a continuación.
 - (ii) no deberá haber prácticas de lanzamiento o de bateo en el campo exterior. Lanzar una bola utilizando solo la acción del brazo a un jugador que esté en el campo exterior no se considerará práctica de lanzamiento, pero estará sujeto a lo dispuesto en los puntos (b)(iii) y (c) a continuación. Sin embargo, un lanzador que lance una bola así deliberadamente al terreno de juego infringirá la Regla 42.3 (Alteración de la bola del partido).
 - (iii) se permitirán otras prácticas, sujeto a las restricciones dispuestas en los puntos (i) y (ii) anteriores,
 - cuando caiga un wicket

o durante otras pausas en el juego para actividades legítimas, como el ajuste de una pantalla.

- (c) (i) La práctica tras el derribo de un wicket debe cesar tan pronto como entre en el rectángulo el bateador que se incorpora.
- (ii) La práctica durante otras pausas legítimas del juego no debe continuar más allá del tiempo mínimo necesario para la actividad que origine la pausa en el juego.

Si no se respetaran estas restricciones temporales, los árbitros deberán aplicar las medidas previstas en la Regla 42.9 (Pérdida de tiempo del equipo que está fildeando).

4. Sanción por infringir las normas

Si un jugador infringe los apartados 1 o 2 o los puntos 3(b)(i) o 3(b)(ii) anteriores, no se le permitirá lanzar hasta que

haya pasado una hora

o hayan transcurrido al menos 30 minutos de tiempo de juego desde la infracción, escogiéndose lo que tenga lugar antes.

Si la infracción corre a cargo de un lanzador durante un over, no se le permitirá completar ese over. Deberá ser completado por otro lanzador, que no deberá haber lanzado ninguna parte del over anterior ni tampoco se le permitirá lanzar ninguna parte del over siguiente.

5. Carrerilla de prueba

Un lanzador podrá disponer de una carrerilla de prueba, sujeto a lo dispuesto en los apartados 3 y 4 anteriores.

REGLA 18

MANERAS DE ANOTAR CARRERAS

1. Una carrera

La anotación se contabiliza en carreras. Una carrera se anota

- (a) siempre que los bateadores, en cualquier momento mientras la bola esté en juego, se crucen y lleguen a salvo a la zona segura desde el otro extremo.
- (b) cuando se anote un batazo que sobrepase los límites del campo. Véase la Regla 19 (Límites del campo).
- (c) cuando se penalice con carreras de sanción. Véase el apartado 6 a continuación.
- (d) cuando se cante "Bola perdida". Véase la Regla 20 (Bola perdida).

2. Carreras anuladas

Sin perjuicio del apartado 1 anterior, o de cualquier otra disposición contenida en estas reglas, la anotación de carreras o la imposición de sanciones estarán sujetas a todas las disposiciones que puedan ser aplicables a la anulación de carreras o a la no imposición de sanciones.

3. Carreras incompletas

- (a) Una carrera será incompleta si el bateador no llega a su zona segura cuando se gira para lograr una nueva carrera.
- (b) Aunque este tipo de carrera acorta la siguiente carrera, no se considerará incompleta esta última si se completa. El bateador que está al bate que inicie su primera carrera arrancando desde fuera de su crease de bateo podrá hacerlo sin sanción alguna.

4. Carreras cortas no intencionadas

Excepto en los casos del apartado 5 a continuación

- (a) si cualquiera de los bateadores realiza una carrera incompleta, el árbitro correspondiente deberá, salvo que se anote un batazo que sobrepase los límites del

campo, cantar y señalar “Carrera incompleta” tan pronto como la bola quede muerta, y la carrera no se anotará.

- (b) si, después de que uno o los dos bateadores realicen una carrera incompleta, se anota un batazo que sobrepase los límites del campo, el árbitro correspondiente deberá hacer caso omiso de la carrera incompleta y no deberá cantarla ni señalizarla.
- (c) si ambos bateadores hacen una carrera incompleta en la misma jugada, deberá contabilizarse como una sola carrera incompleta.
- (d) si hay más de una carrera incompleta, sujeto a lo dispuesto en los puntos (b) y (c) anteriores, no deberá anotarse ninguna de las carreras que se señalicen como tales. Si se ha producido más de una carrera incompleta, el árbitro deberá informar a los anotadores del número de carreras que deberán registrar.

5. Carreras cortas deliberadas

- (a) Sin perjuicio del apartado 4 anterior, si cualquiera de los árbitros considera que uno o los dos bateadores realizan una carrera incompleta deliberadamente en su extremo, el árbitro correspondiente deberá, cuando la bola esté muerta, informar al otro árbitro de lo que ha ocurrido. El árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá avisar a ambos bateadores de que la acción es contraria al espíritu del cricket y deberá comunicarles que se trata del primer y único aviso. Este aviso será aplicable a toda la entrada. El árbitro deberá informar a cada bateador que se incorpore.
 - (ii) sea eliminado o no un bateador, deberá anular todas las carreras del equipo que está bateando que sean producto del lanzamiento, excepto las carreras producto de una sanción.
 - (iii) deberá hacer que los bateadores vuelvan a sus extremos originales.
 - (iv) deberá informar del motivo de esta acción al capitán del equipo que está fildeando y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
 - (v) deberá informar a los anotadores del número de carreras que deberán registrar.
- (b) Si cualquier bateador volviera a realizar una carrera incompleta deliberadamente en la misma entrada, el árbitro correspondiente deberá, cuando la bola esté muerta, informar al otro árbitro de lo que ha ocurrido y deberá repetirse el procedimiento especificado en los puntos (a) (ii), (iii) y (iv) anteriores. Además, el árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está fildeando
 - (ii) deberá informar a los anotadores del número de carreras que deberán registrar
 - (iii) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está bateando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador o jugadores.

6. Carreras de sanción

Se conceden carreras de sanción de acuerdo con lo establecido en el apartado 5 anterior y las Reglas 2.6 (Jugador que regresa sin permiso), 24 (Lanzamiento nulo), 25 (Lanzamiento nulo por lejanía), 41.2 (Fildeo de la bola), 41.3 (Cascos protectores pertenecientes al equipo que está fildeando) y 42 (Juego limpio y juego sucio).

7. Carreras anotadas por batazos que sobrepasen los límites del campo

Se anotarán carreras por los batazos que sobrepasen los límites del campo de acuerdo con lo establecido en la Regla 19 (Límites del campo).

8. Carreras anotadas por bolas perdidas

Se anotarán carreras por bolas perdidas cuando se cante “Bola perdida” de acuerdo con lo establecido en la Regla 20 (Bola perdida).

9. Carreras anotadas cuando se elimina a un bateador

Cuando se elimine a un bateador, seguirán siendo válidas las carreras con las que se haya sancionado a cualquiera de los equipos. No se concederán más carreras al equipo que está bateando, excepto en los casos siguientes.

Si el bateador es

- (a) Eliminado por tocar la bola, deberá apuntarse también al equipo que está bateando las carreras completadas antes de la eliminación.
- (b) Eliminado por obstrucción, deberá apuntarse también al equipo que está bateando las carreras completadas antes de la eliminación.
Sin embargo, si la obstrucción impidió que un fielder cogiera una bola antes de que bote, no se anotarán más carreras que las que sean producto de una sanción.
- (c) Eliminado entre wickets, deberá apuntarse también al equipo que está bateando las carreras completadas antes de que se derribara el wicket.
Sin embargo, si un bateador que está al bate y que tiene corredor es Eliminado entre wickets, no se anotarán más carreras que las que sean producto de una sanción. Véase la Regla 2.8 (Infracción de las reglas por un bateador que tiene corredor).

10. Carreras anotadas cuando la bola queda muerta por causa distinta a la caída de un wicket

Cuando la bola queda muerta por causa distinta a la caída de un wicket, o un árbitro ordena “Bola muerta”, salvo que se disponga lo contrario en estas reglas,

- (a) se deberán anotar las carreras con las que se haya sancionado a cualquiera de los equipos. Téngase en cuenta, sin embargo, lo dispuesto en las Reglas 26.3 (Carreras por golpeo al bateador (leg byes) que no deberán concederse) y 41.4 (Carreras de sanción que no deberán concederse).
- (b) además, deberá concederse al equipo que está bateando
 - (i) todas las carreras que completen los bateadores antes del incidente o decisión del árbitro
 - y (ii) la carrera que esté completándose si los bateadores ya se han cruzado en el momento del incidente o decisión del árbitro. Téngase en cuenta de manera específica, sin embargo, lo dispuesto en las Reglas 34.4(c) (Carreras anotadas con una bola golpeada legalmente más de una vez) y 42.5(f) (Distracción deliberada u obstrucción del bateador).

11. Regreso del bateador a su extremo original

- (a) Cuando se elimina a un bateador, el bateador no eliminado deberá regresar a su extremo original
 - (i) si el bateador que está al bate es Eliminado entre wickets en los casos previstos en la Regla 2.8(c) (Infracción de las reglas por un bateador que tiene corredor).
 - (ii) en todas las demás formas de eliminación, excepto las establecidas en el punto 12(a) a continuación.
- (b) Salvo cuando se derribe un wicket, los bateadores deberán regresar a sus extremos originales únicamente en los casos de
 - (i) un batazo que sobrepase los límites del campo.
 - (ii) la anulación de carreras por cualquier motivo.

- (iii) una decisión tomada por los bateadores que batean en ese momento de acuerdo con lo establecido en la Regla 42.5(g) (Distracción deliberada u obstrucción del bateador).

12. Regreso del bateador al wicket que ocupaba

- (a) Cuando un bateador es Eliminado
 - (i) por bola cogida en el aire, por tocar la bola o por obstrucción,
 - (ii) entre wickets, pero de forma distinta a la prevista en el punto 11(a) anterior, el bateador no eliminado deberá regresar al wicket que ocupaba, pero únicamente si los bateadores no se han cruzado ya en el momento del incidente que cause la eliminación.
- (b) Excepto en los casos previstos en el punto 11(b) anterior, si la bola queda muerta por cualquier motivo diferente a la eliminación de un bateador mientras hay una carrera en juego, o un árbitro ordena “Bola muerta”, los bateadores deberán regresar a los wickets que ocupaban, pero únicamente si no se han cruzado ya en el momento que la bola se declaró muerta.

REGLA 19 LÍMITES DEL CAMPO

1. Los límites del terreno de juego

- (a) Antes del sorteo inicial, los árbitros deberán acordar los límites del terreno de juego con ambos capitanes. Si es posible, los límites deberán estar marcados en toda su extensión.
- (b) Los límites deberán acordarse de tal forma que no invada el terreno de juego parte alguna de las pantallas.
- (c) Un obstáculo o persona dentro del terreno de juego no será considerado como un límite del campo, salvo que así lo decidan los árbitros antes del sorteo inicial. Véase la Regla 3.4 (Información a los capitanes y anotadores).

2. Definición de los límites del campo: marcaje de los límites

- (a) Siempre que sea posible, los límites deberán estar marcados por medio de una línea blanca o una cuerda sobre el terreno.
- (b) Si se marcan los límites por medio de una línea blanca,
 - (i) el borde interior de la línea será el borde del límite.
 - (ii) si hay una bandera, poste o tablero, utilizado únicamente para señalar la posición de la línea marcada en el terreno, deberá colocarse por el exterior del borde del límite y no deberá considerarse que define o marca el límite. Téngase en cuenta, sin embargo, lo dispuesto en el punto (c) a continuación.
- (c) Si se utiliza un objeto sólido para marcar el límite, debe tener un borde o una línea que constituya el borde del límite.
 - (i) En el caso de una cuerda sobre el terreno, que incluye también a cualquier objeto similar de sección curva, el borde del límite será la línea formada por los puntos internos de la cuerda en toda su extensión.
 - (ii) En el caso de una valla, que incluye también a cualquier objeto similar en contacto con el terreno pero con una superficie plana que se proyecte sobre el terreno, el borde del límite será la línea base de la valla.
- (d) Si el borde del límite no está definido como en los puntos (b) o (c) anteriores, los árbitros y capitanes deberán acordar antes del sorteo inicial qué línea será el borde del límite. Cuando no exista una marca física para una parte de los límites, el borde del límite será la línea recta imaginaria sobre el terreno que una los dos puntos marcados más cercanos del borde del límite.

- (e) Si se altera la posición de un objeto sólido utilizado para marcar los límites por cualquier motivo durante el juego, si es posible, será devuelto a su posición original tan pronto como la bola esté muerta. Si no es posible,
 - (i) si parte de la valla u otro indicador ha caído sobre el terreno de juego, se retirará del terreno de juego tan pronto como la bola esté muerta.
 - (ii) la línea donde estaba originalmente la base de la valla o indicador delimitará el borde del límite.

3. Anotar un batazo que sobrepase los límites del campo

- (a) Se anotará un batazo que sobrepase los límites del campo y el árbitro del extremo del lanzador lo señalará siempre que, mientras esté en juego la bola, en su opinión,
 - (i) la bola toque los límites del campo o toque el terreno más allá de dichos límites.
 - (ii) un fielder que tenga alguna parte de su cuerpo en contacto con la bola toque los límites del campo o alguna parte de su cuerpo toque el terreno más allá de dichos límites.
- (b) Las palabras “toque los límites del campo” o “tocando los límites del campo” significan un contacto con
 - (i) el borde del límite tal y como se define en el punto 2 anterior
 - o (ii) cualquier persona u obstáculo dentro del terreno de juego que haya sido calificado como un límite del campo por los árbitros antes del sorteo inicial.
- (c) Las palabras “toque el terreno más allá de dichos límites” significan un contacto con
 - (i) cualquier parte de una línea u objeto sólido que marque los límites del campo, excepto el borde del límite
 - o (ii) el terreno situado más allá del borde del límite
 - o (iii) cualquier objeto que esté en contacto con el terreno situado más allá del borde del límite.

4. Coger una bola más allá de los límites del campo

La bola se podrá coger, sujeto a lo dispuesto en la Regla 32, o fildear después de que haya cruzado los límites del campo, siempre que

- (i) el primer contacto del fielder con la bola sea con alguna parte de su cuerpo tocando el terreno dentro de los límites del campo, o su contacto final con el terreno antes de tocar la bola tenga lugar dentro de los límites del campo.
- (ii) ni la bola ni ningún fielder en contacto con la bola toca los límites del campo o toca el terreno más allá de los límites del campo en cualquier momento durante la acción de coger o fildear la bola.

La acción de coger la bola, o fildear la bola, comenzará en el momento que la bola entre en contacto, en primer lugar, con alguna parte del cuerpo del fielder y finalizará cuando el fielder obtenga un control total sobre la bola y sobre sus propios movimientos y no tenga ninguna parte de su cuerpo tocando los límites del campo o tocando el terreno más allá de los límites del campo.

5. Carreras que se asignen a los batazos que sobrepasen los límites del campo

- (a) Antes del sorteo inicial, los árbitros acordarán con ambos capitanes las carreras que se asignarán a los batazos que sobrepasen los límites del campo. Para decidir las carreras que se asignarán, los árbitros y capitanes se guiarán por las costumbres imperantes en el campo de cricket en cuestión.
- (b) Salvo que se acuerde algo diferente de acuerdo con el punto (a) anterior, las carreras que se asignen a los batazos que sobrepasen los límites del campo serán 6 si la bola

golpeada por el bate toca el suelo por primera vez más allá de los límites del campo; en caso contrario, serán 4 carreras. Se seguirán asignando estas carreras aunque la bola toque previamente a un fielder. Véase también el punto (c) a continuación.

- (c) Se considerará que la bola toca el suelo por primera vez más allá de los límites del campo y se anotarán 6 carreras si un fielder
 - (i) tiene cualquier parte de su cuerpo tocando los límites del campo o tocando el terreno más allá de los límites del campo cuando coge la bola.
 - (ii) coge la bola y posteriormente toca los límites del campo o toca el terreno más allá de los límites del campo con alguna parte de su cuerpo mientras sostiene la bola, pero antes de completar la cogida. Véase la Regla 32 (Eliminación por bola cogida en el aire).

6 Carreras anotadas

Cuando se consigue un batazo que sobrepasa los límites del campo,

- (a) se deberán anotar las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos.
- (b) al equipo que está bateando, excepto en los casos previstos en el apartado 7 a continuación, se le concederá además la cifra que sea mayor de
 - (i) las carreras que se asignen al batazo que sobrepase los límites del campo
 - (ii) las carreras que hayan hecho los bateadores junto con la carrera que esté completándose, si ya se han cruzado en el momento que se consiga el batazo que sobrepase los límites del campo.
- (c) Cuando el número de carreras del punto (ii) anterior supere el número de carreras que se asignen al batazo que sobrepase los límites del campo, sustituirá a este último a los efectos de la Regla 18.12 (Regreso del bateador al wicket que ocupaba).

7 Tiro desviado o acción deliberada del fielder

Si el batazo que sobrepasa los límites del campo es producto de un tiro desviado o de una acción deliberada de un fielder, las carreras que se deberán anotar son:

- (i) las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos
- y (ii) las carreras que se asignen al batazo que sobrepase los límites del campo
- y (iii) las carreras que hayan realizado los bateadores, junto con la carrera que esté completándose si ya se han cruzado en el momento del tiro o acción.

Será de aplicación la Regla 18.12(b) (Regreso del bateador al wicket que ocupaba) desde el momento del tiro o acción.

REGLA 20

BOLA PERDIDA

1. Bola perdida cantada por un fielder

Si una bola en juego no puede encontrarse o recuperarse, cualquier fielder puede cantar “Bola perdida”. La bola pasará a estar muerta. Véase la Regla 23.1 (Bola muerta). Será de aplicación la Regla 18.12(b) (Regreso del bateador al wicket que ocupaba) desde el momento en que se cante “Bola perdida”.

2. Bola que deba sustituirse

Los árbitros deberán sustituir la bola con otra que haya tenido un desgaste comparable al que recibió la otra bola antes de que se perdiera o fuera imposible de recuperar. Véase la Regla 5.5 (Bola perdida o no apta para el juego).

3. Carreras anotadas

- (a) Se deberán anotar las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos.
- (b) Además, deberá concederse al equipo que está bateando la cifra que sea mayor de
 - (i) las carreras que hayan completado los bateadores, junto con la carrera que esté completándose si ya se han cruzado en el momento que se cante “Bola perdida”,
 - o (ii) 6 carreras.

Esas carreras deberán atribuirse al bateador si la bola ha sido golpeada por el bate; en caso contrario, deberán atribuirse al total de Byes, Carreras por golpeo al bateador (leg byes), Lanzamiento nulos o Lanzamientos nulos por lejanía, según sea el caso.

REGLA 21 EL RESULTADO

1. Victoria en un partido de dos entradas

El equipo que haya anotado un total de carreras superior al anotado por el equipo rival en las dos entradas completadas será quien gane el partido. Véase la Regla 12.3 (Entrada completada). Téngase en cuenta también el apartado 6 a continuación.

2. Victoria en un partido de una entrada

El equipo que haya anotado en su única entrada un total de carreras superior al anotado por el equipo rival en la entrada que ha completado será quien gane el partido. Véase la Regla 12.3 (Entrada completada). Téngase en cuenta también el apartado 6 a continuación.

3. Concesión de la victoria por parte de los árbitros

Sin perjuicio de cualquier acuerdo en virtud de la Regla 12.1(b) (Número de entradas),

- (a) un equipo perderá un partido en el que
 - (i) conceda la derrota
 - o (ii) se niegue a jugar en opinión de los árbitrosy los árbitros concederán la victoria al otro equipo.
- (b) si un árbitro considera que la acción de uno o varios jugadores podría constituir una negativa a jugar por parte de cualquiera de los equipos, ambos árbitros deberán averiguar el motivo de la acción. Si ambos deciden que la acción constituye una negativa a jugar por parte de un equipo, informarán de ello al capitán de ese equipo. Si el capitán persiste en la acción, los árbitros concederán la victoria de acuerdo con el punto (a) anterior.
- (c) si la acción descrita en el punto (b) anterior tiene lugar una vez que se ha iniciado el juego y no constituye una negativa a jugar,
 - (i) deberá contarse el tiempo perdido desde el inicio de la acción hasta que se reanude el juego, sujeto a lo dispuesto en la Regla 15.5 (Cambio de las horas acordadas para los intervalos).
 - (ii) la hora de finalización del juego de ese día deberá retrasarse un tiempo equivalente, sujeto a lo dispuesto en la Regla 3.9 (Suspensión del juego en condiciones peligrosas o poco razonables).
 - (iii) si fuera pertinente, no se descontarán overs durante la última hora del partido solo por motivo de ese tiempo perdido.

4. Partidos en los que se llega a un acuerdo en virtud de la Regla 12.1(b)

En cualquier partido en el que se llegue a un acuerdo en virtud de la Regla 12.1(b) (Número de entradas), si el resultado no se decide en cualquiera de los modos descritos en los apartados 1, 2 o 3 anteriores, el resultado será el establecido en dicho acuerdo.

5. Resto de partidos: resultado igualado y empate

- (a) **Resultado igualado**

El resultado de un partido será un Resultado igualado cuando las carreras anotadas sean las mismas a la conclusión del juego, pero únicamente si el equipo que ha bateado el último ha completado sus entradas.

(b) Empate

Un partido que concluya tal y como se define en la Regla 16.9 (Conclusión del partido), sin que se haya resuelto en ninguno de los modos establecidos en el punto (a) o en los apartados 1, 2 o 3 anteriores, se contabilizará como un Empate.

6. Golpe ganador o extras

- (a) Tan pronto como se llegue a un resultado tal y como se define en los apartados 1, 2, 3 y 4 y el punto 5(a) anteriores, el partido habrá finalizado. Nada de lo que ocurra a partir de ese momento, excepto por lo dispuesto en la Regla 42.17(b) (Carreras de sanción), deberá considerarse como parte de él. Téngase en cuenta también el apartado 9 a continuación.
- (b) El equipo que batee el último únicamente habrá conseguido el número suficiente de carreras para ganar si su total de carreras es suficiente sin incluir todas las carreras completadas por los bateadores antes de que complete una cogida, o la obstaculización de una cogida, a causa de la cual podría quedar eliminado el bateador.
- (c) Si se consigue un batazo que sobrepase los límites del campo antes de que los bateadores hayan completado el número suficiente de carreras para ganar el partido, se atribuirá al total del equipo el número total de carreras que se asignen al batazo que sobrepase los límites del campo y, en el caso de una bola golpeada por el bate, a la cuenta del bateador.

7. Forma de presentación del resultado

Si el equipo que batea el último gana el partido sin perder todos sus wickets, el resultado se presentará como una victoria por el número de wickets que no se hayan derribado.

Si, sin haber llegado a alcanzar un número total de carreras que supere el total conseguido por el equipo rival, el equipo que batea el último ha perdido todos sus wickets, y como resultado de la concesión de 5 carreras de sanción su número total de carreras es entonces suficiente para ganar, el resultado se presentará como una victoria para ese equipo por "Carreras de sanción".

Si el equipo que fildea el último gana el partido, el resultado se presentará como una victoria por carreras.

Si el partido se decide por la concesión de la victoria o la negativa a jugar de un equipo, el resultado se presentará como "Partido concedido" o "Partido otorgado".

8. Exactitud del resultado

Los árbitros serán responsables de toda decisión sobre la exactitud de la anotación. Véase la Regla 3.15 (Exactitud de la anotación).

9. Errores en la anotación

Si, una vez que los jugadores y árbitros hayan abandonado el terreno creyendo que el partido ha concluido, los árbitros descubren que se ha producido un error en la anotación que afecta al resultado, sujeto a lo dispuesto en el apartado 10 a continuación, adoptarán las siguientes medidas.

- (a) Si, cuando los jugadores abandonan el terreno, el equipo que batea el último no ha completado su entrada y
 - (i) no se ha completado el número de overs que debe lanzarse en la última hora, o en esa entrada,

o (ii) no se ha alcanzado la hora acordada para la finalización del juego, o para la finalización de la entrada, salvo que un equipo conceda la victoria, los árbitros deberán ordenar que se reanude el juego.

Salvo que se llegue antes a un resultado, el juego continuará, si las condiciones lo permiten, hasta que se haya completado el número establecido de overs y se llegue a la hora para la finalización del juego o haya terminado el tiempo asignado para la entrada, según sea pertinente. Se tomará el número de overs y el tiempo que reste en el momento que se ordenó “Tiempo” para la supuesta conclusión del partido. No se registrará el tiempo que transcurra entre ese momento y la reanudación del juego.

- (b) Si, cuando se ordene “Tiempo”, ya se han completado los overs y no resta ningún tiempo de juego, o si el equipo que batea el último ha completado su entrada, los árbitros deberán informar inmediatamente a ambos capitanes de las necesarias correcciones a la anotación y al resultado.

10. El resultado no podrá cambiarse

Una vez que los árbitros hayan acordado con los anotadores la corrección de la anotación a la conclusión del partido –véanse las Reglas 3.15 (Exactitud de la anotación) y 4.2 (Exactitud de la anotación)–, el resultado no podrá cambiarse a partir de ese momento.

REGLA 22 EL OVER

1. Número de bolas

La bola será lanzada alternativamente desde cada extremo en overs de 6 bolas.

2. Comienzo de un over

Un over ha comenzado cuando el lanzador comienza su carrerilla o, si no toma carrerilla, sus movimientos para el primer lanzamiento del over.

3. Validez de las bolas

- (a) Una bola no contará como una de las 6 bolas del over si no se lanza, aunque, como en la Regla 42.15 (Intento del lanzador de eliminar entre wickets a un bateador que no está al bate antes del lanzamiento), se pueda eliminar a un bateador o pueda ocurrir algún otro tipo de incidente sin que se haya lanzado la bola.
- (b) Una bola lanzada por el lanzador no contará como una de las 6 bolas del over
- (i) si se canta “Bola muerta”, o se considera que está muerta, antes de que el bateador haya tenido oportunidad de jugarla. Véase la Regla 23.6 (Bola muerta; bola que cuenta como una de las bolas del over).
 - (ii) si se canta “Bola muerta” en los casos previstos en la Regla 23.4(b)(vi) (Orden y señalización de “Bola muerta” por parte del árbitro). Téngase en cuenta también las disposiciones especiales de la Regla 23.4(b)(v).
 - (iii) si es un Lanzamiento nulo. Véase la Regla 24 (Lanzamiento nulo).
 - (iv) si es un Lanzamiento nulo por lejanía. Véase la Regla 25 (Lanzamiento nulo por lejanía).
 - (v) cuando se concedan 5 carreras de sanción al equipo que está bateando de acuerdo con lo establecido en cualquiera de las Reglas 2.6 (Jugador que regresa sin permiso), 41.2 (Fildeo de la bola), 42.4 (Intento deliberado de distraer al bateador) y 42.5 (Distracción deliberada u obstrucción del bateador).
- (c) Todos los lanzamientos que no estén enumerados en los puntos (a) y (b) anteriores serán conocidos como bolas válidas. Únicamente deberán contar las bolas válidas para las 6 bolas de un over.

4. Anuncio de over completado

Cuando se hayan lanzado 6 bolas válidas y la bola quede muerta, el árbitro deberá cantar “Over” antes de alejarse del wicket. Véase también la Regla 23.3 (Anuncio de “Over” u orden de “Tiempo”).

5. Equivocación en la cuenta del árbitro

- (a) Si el árbitro se equivoca en la cuenta del número de bolas válidas, seguirá siendo válido el over con la cuenta del árbitro.
- (b) Si una vez que se ha equivocado, el árbitro permite que continúe un over después de que se hayan lanzado 6 bolas válidas, podrá posteriormente cantar “Over” cuando la bola quede muerta después de un lanzamiento, aunque ese lanzamiento no fuera una bola válida.

6. Cambio de extremo por parte del lanzador

Deberá permitirse que un lanzador cambie de extremo tantas veces como desee, siempre que no lance dos overs consecutivos, ni tampoco partes de dos overs consecutivos, en la misma entrada.

7 Finalización de un over

- (a) Excepto a la finalización de una entrada, el lanzador deberá finalizar el over que se esté jugando, salvo que esté incapacitado o sea suspendido de acuerdo con lo establecido en cualquiera de estas reglas.
- (b) Si por cualquier motivo distinto a la finalización de una entrada, un over se deja incompleto al comienzo de un intervalo o interrupción, deberá completarse a la reanudación del juego.

8. Lanzador incapacitado o suspendido durante un over

Si por cualquier motivo un lanzador resultara incapacitado durante su carrerilla para lanzar la primera bola de un over, o resultara incapacitado o suspendido durante un over, el árbitro deberá cantar y señalar “Bola muerta”. Otro lanzador deberá completar el over desde el mismo extremo, siempre que no lance dos overs consecutivos, ni tampoco partes de dos overs consecutivos, en la misma entrada.

REGLA 23

BOLA MUERTA

1. Bola muerta

- (a) La bola quedará muerta si
 - (i) el receptor o el lanzador tiene un control completo en la mano de la bola.
 - (ii) se anota un batazo que sobrepasa los límites del campo. Véase la Regla 19.3 (Anotar un batazo que sobrepase los límites del campo).
 - (iii) se elimina a un bateador. Se considerará que la bola está muerta desde el instante de la jugada que cause la eliminación.
 - (iv) se haga jugada con ella o no, resulta atrapada entre el bate y el cuerpo de un bateador o en su ropa o material.
 - (v) se haga jugada con ella o no, se aloja en la ropa o material de un bateador o en la ropa de un árbitro.
 - (vi) se aloja en un casco protector llevado por un fielder.

- (vii) se conceden carreras de sanción de acuerdo con lo establecido en las Reglas 2.6 (Jugador que regresa sin permiso) o 41.2 (Fildeo de la bola). La bola no deberá contarse como una de las bolas del over.
 - (viii) se infringe la Regla 41.3 (Cascos protectores pertenecientes al equipo que está fildeando).
 - (ix) se canta una “Bola perdida”. Véase la Regla 20 (Bola perdida).
- (b) La bola se considerará que está muerta cuando resulte evidente para el árbitro del extremo del lanzador que el equipo que está fildeando y los bateadores en el wicket ya no estiman que esté en juego.

2. Control completo de la bola

El control completo de la bola será una cuestión que solo los árbitros podrán decidir.

3. Anuncio de “Over” u orden de “Tiempo”

El anuncio de “Over” (véase la Regla 22.4) o la orden de “Tiempo” (véase la Regla 16.2) no deberá hacerse hasta que la bola esté muerta, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 anterior o el apartado 4 a continuación.

4. Orden y señalización de “Bola muerta” por parte del árbitro

- (a) Cuando la bola haya quedado muerta de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 anterior, el árbitro del extremo del lanzador podrá cantar y señalizar “Bola muerta” si es necesario informar a los jugadores.
- (b) Cualquiera de los árbitros deberá cantar y señalizar “Bola muerta” si
 - (i) interviene en un caso de juego sucio.
 - (ii) un jugador o árbitro tiene una lesión grave.
 - (iii) se aleja de su posición normal para hacer consultas.
 - (iv) uno o los dos travesaños se caen del wicket del bateador que está al bate antes de que haya tenido oportunidad de jugar la bola.
 - (v) el bateador no está preparado para el lanzamiento de la bola y, si se lanza la bola, no hace intento alguno de jugarla. Siempre y cuando el árbitro esté seguro de que el bateador ha tenido un motivo adecuado para no estar preparado, la bola no deberá contar como una de las bolas del over.
 - (vi) el bateador se distrae por cualquier ruido o movimiento o por cualquier otro motivo mientras se prepara para recibir, o mientras está recibiendo, un lanzamiento. Este punto se aplicará tanto si la fuente de la distracción proviene de dentro del juego como de fuera. Téngase en cuenta también el punto (vii) a continuación.

La bola no deberá contarse como una de las bolas del over.
- (vii) se produce un caso de intento deliberado de distracción de acuerdo con lo establecido en las Reglas 42.4 (Intento deliberado de distraer al bateador que está al bate) o 42.5 (Distracción deliberada u obstrucción del bateador). La bola no deberá contarse como una de las bolas del over.
- (viii) la bola se le cae al lanzador accidentalmente antes de efectuar el lanzamiento.
- (ix) la bola no abandona la mano del lanzador por cualquier motivo, salvo un intento de eliminar entre wickets al bateador que no está al bate antes de entrar en su último paso antes del lanzamiento. Véase la Regla 42.15 (Intento del lanzador de eliminar entre wickets a un bateador que no está al bate antes del lanzamiento).
- (x) debe hacerlo en aplicación de cualquiera de las reglas no incluidas anteriormente.

5. Bola deja de estar muerta

La bola deja de estar muerta —es decir, está en juego— cuando el lanzador comienza su carrerilla o, si no toma carrerilla, sus movimientos de lanzamiento.

6. Bola muerta; bola que cuenta como una de las bolas del over

- (a) Cuando se canta que está muerta o se considera que está muerta una bola que se ha lanzado, salvo el caso previsto en el punto (b) a continuación,
 - (i) no contará en el over si el bateador no ha tenido oportunidad de jugarla.
 - (ii) será una bola válida si el bateador ha tenido oportunidad de jugarla, salvo que se haya cantado un “Lanzamiento nulo” o un “Lanzamiento nulo por lejanía”, excepto en los casos previstos en el punto 4(b)(vi) anterior y las Reglas 2.6 (Jugador que regresa sin permiso), 41.2 (Fildeo de la bola), 42.4 (Intento deliberado de distraer al bateador que está al bate) y 42.5 (Distracción deliberada u obstrucción del bateador).
- (b) En el punto 4(b)(v) anterior, la bola no contará en el over únicamente si se cumplen ambas condiciones de no hacer intento de jugar la bola y de tener un motivo adecuado para no estar preparado. En caso contrario, el lanzamiento será una bola válida.

REGLA 24 LANZAMIENTO NULO

1. Forma de lanzamiento

- (a) El árbitro deberá averiguar si el lanzador pretende lanzar con la mano derecha o con la mano izquierda, por encima o alrededor del wicket, y deberá informar de ello al bateador que está al bate.
Es contrario al espíritu del cricket si el lanzador no comunica al árbitro un cambio en su forma de lanzamiento. En ese caso, el árbitro deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo”.
- (b) El lanzamiento por debajo del brazo no deberá permitirse, salvo previo acuerdo especial antes del partido.

2. Lanzamiento correcto: el brazo

Para que un lanzamiento sea correcto en lo que se refiere al brazo, no deberá ser un lanzamiento ilegal. Véase el apartado 3 a continuación.

Aunque el árbitro del extremo del bateador tiene la responsabilidad principal de valorar la corrección de un lanzamiento a este respecto, nada de lo contenido en esta regla impedirá que el árbitro del extremo del lanzador cante y señalice “Lanzamiento nulo” si considera que la bola ha sido un lanzamiento ilegal.

- (a) Si la bola se ha lanzado ilegalmente en opinión de cualquiera de los árbitros, deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” y, cuando la bola esté muerta, deberá informar al otro árbitro del motivo de la decisión.
El árbitro del extremo del lanzador deberá
 - (i) advertir al lanzador. Esta advertencia será aplicable a toda la entrada.
 - (ii) informar al capitán del equipo que está fildeando del motivo de esa acción.
 - (iii) informar a los bateadores en el wicket de lo que ha ocurrido.
- (b) Si, después de dicha advertencia, cualquiera de los árbitros considera que, en esa entrada, el mismo lanzador ha realizado otro lanzamiento ilegal, deberá repetirse el procedimiento especificado en el punto (a) anterior, indicando al lanzador que se trata del último aviso.
Este aviso será aplicable también a toda la entrada.
- (c) Si cualquiera de los árbitros considera que, en la misma entrada, el lanzador realiza un nuevo lanzamiento ilegal, deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” y, cuando la bola esté muerta, deberá informar al otro árbitro del motivo de la decisión.
El árbitro del extremo del lanzador deberá

- (i) mandar al capitán del equipo que está fildeando que retire inmediatamente al lanzador. El over deberá ser completado, si es pertinente, por otro lanzador, que no deberá haber lanzado el over anterior ni ninguna parte del over anterior ni tampoco se le permitirá lanzar cualquier parte del over siguiente.
El lanzador que sea retirado no podrá volver a lanzar en la misma entrada.
 - (ii) informar de lo que ha ocurrido a los bateadores en el wicket y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (d) Los árbitros de común acuerdo deberán informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el lanzador.

3. Definición de lanzamiento correcto: el brazo

Una bola será lanzada de forma correcta si, por lo que se refiere al brazo, una vez que el brazo del lanzador ha llegado al nivel del hombro en su movimiento de lanzamiento, el codo no se mantiene recto parcial o totalmente a partir de ese punto y hasta que la bola deje la mano. Esta definición no prohíbe que el lanzador flexione o rote la muñeca en su movimiento de lanzamiento.

4. Lanzador tira hacia el extremo del bateador que está al bate antes del lanzamiento

Si el lanzador tira la bola hacia el extremo del bateador que está al bate antes de entrar en su último paso antes del lanzamiento, cualquiera de los árbitros deberá cantar y señalar "Lanzamiento nulo". Véase la Regla 42.16 (Robo de una carrera por los bateadores). Sin embargo, no será de aplicación el procedimiento descrito en el apartado 2 anterior de advertir, informar, dar un último aviso, emprender acción contra el lanzador y denunciar.

5. Lanzamiento correcto: los pies

Para que un lanzamiento sea correcto en lo que se refiere a los pies, en el último paso antes del lanzamiento

- (a) el pie trasero del lanzador debe caer dentro y sin tocar la crease de retorno que se corresponda con su forma establecida de lanzamiento.
- (b) el pie delantero del lanzador debe caer con alguna parte del pie, bien tocando el suelo o en el aire,
 - (i) en el mismo lado de la línea imaginaria que une los dos palos verticales centrales que la crease de retorno descrita en el punto (a) anterior
- y (ii) detrás de la crease de bateo.

Si el árbitro del extremo del lanzador no está seguro de que se cumplen estas tres condiciones, deberá cantar y señalar "Lanzamiento nulo".

6. La bola bota más de dos veces o rueda sobre el terreno

El árbitro deberá cantar y señalar "Lanzamiento nulo" si considera que la bola ha sido lanzada y, sin haber tocado previamente el bate o el cuerpo del bateador que está al bate,

- (i) bota más de dos veces
 - o (ii) rueda sobre el terreno
- antes de alcanzar la crease de bateo.

7. La bola se detiene frente al wicket del bateador que está al bate

Si una bola lanzada por el lanzador se detiene por delante de la línea del wicket del bateador que está al bate, sin haber tocado previamente el bate o el cuerpo del bateador

que está al bate, el árbitro deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” e inmediatamente cantar y señalar “Bola muerta”.

8. Lanzamiento nulo por infracción de otras reglas

Además de los casos anteriores, se deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” de acuerdo con las siguientes reglas.

Regla 40.3: Posición del receptor

Regla 41.5: Limitación de fielders en el lado del campo a la izquierda del bateador (con un bateador diestro) (on side)

Regla 41.6: Los fielders no deberán invadir la franja de juego

Regla 42.6: Lanzamientos peligrosos y contrarios al espíritu del cricket

Regla 42.7: Lanzamientos peligrosos y contrarios al espíritu del cricket: acción del árbitro

Regla 42.8: Lanzamiento deliberado de bolas por encima de la cintura

9. Anulación de una decisión de “Lanzamiento nulo”

Un árbitro deberá anular su decisión de “Lanzamiento nulo” si la bola no abandona la mano del lanzador por cualquier motivo.

10. Un Lanzamiento nulo invalida un Lanzamiento nulo por lejanía

Una decisión de “Lanzamiento nulo” prevalecerá siempre sobre una decisión de “Lanzamiento nulo por lejanía”. Véanse las Reglas 25.1 (Decidir sobre un Lanzamiento nulo por lejanía) y 25.3 (Cantar y señalar un Lanzamiento nulo por lejanía).

11. Bola viva

La bola no pasará a estar muerta tras cantarse un Lanzamiento nulo.

12. Sanción para un Lanzamiento nulo

Tras cantarse un Lanzamiento nulo se concederá instantáneamente una sanción de una carrera. Salvo que se anule la decisión, la sanción seguirá siendo firme incluso cuando se elimine a un bateador. La carrera se añadirá al resto de carreras anotadas, a las carreras que se asignen a un batazo que sobrepase los límites del campo y a las carreras que sean producto de una sanción.

13. Carreras producidas por un Lanzamiento nulo: cómo anotarlas

La carrera de sanción deberá anotarse como un extra Lanzamiento nulo. Si se han concedido otras carreras de sanción a cualquiera de los equipos, deberán anotarse tal y como se indica en la Regla 42.17 (Carreras de sanción). Todas las carreras que completen los bateadores o todas las carreras que se asignen a un batazo que sobrepase los límites del campo deberán atribuirse al bateador si la bola ha sido golpeada por el bate; en caso contrario, deberán anotarse también como extras Lanzamiento nulo.

Excepto las que se obtengan como resultado de una sanción de 5 carreras, todas las carreras que sean producto de un Lanzamiento nulo, sean extras Lanzamiento nulo o atribuibles al bateador, deberán cargarse contra el lanzador.

14. Un Lanzamiento nulo no deberá contar

Un Lanzamiento nulo no deberá contarse como una de las bolas del over. Véase la Regla 22.3 (Validez de las bolas).

15. Eliminación con un Lanzamiento nulo

Cuando se cante un Lanzamiento nulo, no se podrá eliminar a ninguno de los bateadores de acuerdo con lo establecido en cualquiera de las reglas, excepto las Reglas 33

(Eliminación por tocar la bola), 34 (Eliminación por golpear dos veces la bola), 37 (Eliminación por obstrucción) o 38 (Eliminación entre wickets)

REGLA 25

LANZAMIENTO NULO POR LEJANÍA

1. Decidir sobre un Lanzamiento nulo por lejanía

- (a) Si el lanzador lanza una bola, siempre que no sea un Lanzamiento nulo, el árbitro deberá declararla Lanzamiento nulo por lejanía si, de acuerdo con la definición del punto (b) a continuación, en su opinión la bola pasa lejos de la posición donde está el bateador que está al bate y habría pasado también lejos de él si hubiera estado en su posición defensiva normal.
- (b) La bola se considerará que pasa lejos del bateador siempre que no esté suficientemente a su alcance para ser capaz de golpearla con el bate mediante un golpe normal de cricket.

2. Lanzamiento que no es Lanzamiento nulo por lejanía

El árbitro no deberá declarar un Lanzamiento nulo por lejanía

- (a) si el bateador que está al bate, al moverse,
 - (i) provoca que la bola pase lejos de él, tal y como se define en el punto 1(b) anterior,
 - o (ii) se acerca a la bola de tal manera que ésta esté a su alcance suficientemente como para ser capaz de golpearla mediante un golpe normal de cricket.
- (b) si la bola toca el bate o el cuerpo del bateador que está al bate.

3. Cantar y señalar un Lanzamiento nulo por lejanía

- (a) Si el árbitro declara un Lanzamiento nulo por lejanía, deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo por lejanía” tan pronto como la bola pase el wicket del bateador que está al bate. Sin embargo, deberá considerarse que ha sido un Lanzamiento nulo por lejanía desde el instante del lanzamiento, aunque no pueda denominarse Lanzamiento nulo por lejanía hasta que pase el wicket del bateador que está al bate.
- (b) El árbitro deberá anular la decisión de Lanzamiento nulo por lejanía si existe cualquier contacto posterior entre la bola y el bate o el cuerpo del bateador que está al bate.
- (c) El árbitro deberá anular la decisión de Lanzamiento nulo por lejanía si se decide que el envío es un Lanzamiento nulo. Véase la Regla 24.10 (Un Lanzamiento nulo prevalece sobre un Lanzamiento nulo por lejanía).

4. Bola viva

La bola no pasará a estar muerta tras cantarse un Lanzamiento nulo por lejanía.

5. Sanción para un Lanzamiento nulo por lejanía

Tras cantarse un Lanzamiento nulo por lejanía se concederá instantáneamente una sanción de una carrera. Salvo que se anule la decisión (véanse los puntos 3(b) y (c) anteriores), la sanción seguirá siendo firme incluso cuando se elimine a un bateador, y la carrera se añadirá al resto de carreras anotadas, a las carreras que se asignen a un batazo que sobrepase los límites del campo, y a las carreras que sean producto de una sanción.

6. Carreras producidas por un Lanzamiento nulo por lejanía: cómo anotarlas

Todas las carreras que completen los bateadores o todas las carreras que se asignen a un batazo que sobrepase los límites del campo, junto con la sanción por el Lanzamiento nulo por lejanía, deberán anotarse como Lanzamientos nulos por lejanía. Excepto las que se obtengan como resultado de una sanción de 5 carreras, todas las carreras que sean producto de un Lanzamiento nulo por lejanía deberán cargarse contra el lanzador.

7. Un Lanzamiento nulo por lejanía no deberá contar

Un Lanzamiento nulo por lejanía no deberá contarse como una de las bolas del over. Véase la Regla 22.3 (Validez de las bolas).

8. Eliminación con un Lanzamiento nulo por lejanía

Cuando se cante un Lanzamiento nulo por lejanía, no se podrá eliminar a ninguno de los bateadores de acuerdo con lo establecido en cualquiera de las reglas, excepto las Reglas 33 (Eliminación por tocar la bola), 35 (Eliminación por golpear el wicket), 37 (Eliminación por obstrucción), 38 (Eliminación entre wickets) o 39 (Eliminación por derribo del wicket por parte del receptor).

REGLA 26

BYE Y CARRERA POR GOLPEO AL BATEADOR (LEG BYE)

1. Byes

Si la bola, lanzada por el lanzador y siempre que no sea un Lanzamiento nulo o un Lanzamiento nulo por lejanía, pasa el bateador que está al bate sin tocar su bate o su cuerpo, todas las carreras que completen los bateadores como resultado del lanzamiento, o las carreras que se asignen a un batazo que sobrepase los límites del campo, deberán atribuirse como Byes al equipo que está bateando.

2. Carreras por golpeo al bateador (leg byes)

(a) Si una bola enviada por el lanzador golpea primero el cuerpo del bateador que está al bate, las carreras se anotarán únicamente si el árbitro está seguro de que el bateador

(i) ha intentado jugar la bola con el bate

o (ii) ha intentado evitar ser golpeado por la bola.

(b) Si el árbitro está seguro de que se cumple una de estas condiciones, las carreras se anotarán de la forma siguiente.

(i) Si

no hay contacto posterior con el bate o el cuerpo del bateador que está al bate

o solo hay un contacto involuntario con el bate o el cuerpo del bateador que está al bate

las carreras que completen los bateadores o las carreras que se asignen a un batazo que sobrepase los límites del campo deberán atribuirse al bateador en el caso de un contacto posterior con el bate y, en caso contrario, al equipo que está bateando, tal y como se estipula en el punto (c) a continuación.

(ii) Si el bateador golpea legal y deliberadamente por segunda vez, serán de aplicación las Reglas 34.3 (Bola golpeada legalmente más de una vez) y 34.4 (Carreras anotadas con una bola golpeada legalmente más de una vez).

(c) Las carreras del punto (b)(i) anterior, salvo que se atribuyan al bateador,

(i) se anotarán como Carreras por golpeo al bateador (leg byes) si el lanzamiento no es un Lanzamiento nulo.

(ii) se anotarán, junto con la sanción por el Lanzamiento nulo, como extras Lanzamiento nulo si se ha cantado un Lanzamiento nulo.

3. Carreras por golpeo al bateador (leg byes) que no deberán concederse

Si, en el caso del punto 2(a) anterior, el árbitro considera que no se ha cumplido ninguna de las condiciones (i) y (ii) del mismo, no se concederán las Carreras por golpeo al bateador (leg byes). No se atribuirá ninguna carrera que sea producto del lanzamiento al equipo que está bateando, aparte de la carrera de sanción por Lanzamiento nulo, si es pertinente. Además, no se concederá ninguna otra sanción como resultado del lanzamiento al equipo que está bateando. Se adoptará el siguiente procedimiento.

- (a) Si no se intenta ninguna carrera, pero la bola llega a los límites del campo, el árbitro deberá cantar y señalar “Bola muerta” y anular el batazo que sobrepase los límites del campo.
- (b) Si se intenta hacer carreras y si
 - (i) no se elimina a ninguno de los bateadores y la bola no queda muerta por cualquier otro motivo, el árbitro deberá cantar y señalar “Bola muerta” tan pronto como se complete una carrera o la bola llegue a los límites del campo. La carrera o las carreras que se asignen al batazo que sobrepase los límites del campo serán anuladas. Los bateadores deberán volver a sus extremos originales.
 - (ii) antes de que se complete una carrera o la bola llegue a los límites del campo, se elimina a un bateador, o la bola queda muerta por cualquier otro motivo, serán de aplicación todas las disposiciones de las reglas, salvo que no se atribuirán al equipo que está bateando ninguna carrera o carrera de sanción, excepto la sanción por un Lanzamiento nulo, si es pertinente.

REGLA 27

RECLAMACIONES DE ELIMINACIÓN

1. El árbitro no deberá eliminar al bateador sin una reclamación de eliminación

Ninguno de los árbitros deberá eliminar a un bateador, incluso cuando pueda estar eliminado de acuerdo con lo establecido en las reglas, salvo que un fielder reclame su eliminación. Esto no impedirá que un bateador que ha sido eliminado de acuerdo con cualquiera de las reglas abandone su wicket sin que medie una reclamación de eliminación. Téngase en cuenta, sin embargo, lo dispuesto en el apartado 7 a continuación.

2. Eliminación del bateador

El bateador será eliminado si

- (a) un árbitro decide que está eliminado, previa reclamación de eliminación,
- o (b) es eliminado de acuerdo con lo establecido en cualquiera de las reglas y abandona su wicket como se indica en el apartado 1 anterior.

3. Cuándo reclamar la eliminación

Para que una reclamación de eliminación sea válida, debe hacerse antes de que el lanzador comience su carrerilla o, si no toma carrerilla, antes de su movimiento para lanzar la siguiente bola, y antes de que se ordene “Tiempo”.

El anuncio de “Over” no invalida una reclamación de eliminación efectuada antes del comienzo del over siguiente, siempre y cuando no se haya ordenado “Tiempo”. Véanse las Reglas 16.2 (Orden de “Tiempo”) y 22.2 (Comienzo de un over).

4. La reclamación de eliminación

La reclamación de eliminación (que en inglés se formula diciendo “How’s That?”) podrá formularse de cualquier forma parecida o equivalente en español y engloba todos los modos de ser eliminado.

5. Respuesta a las reclamaciones de eliminación

El árbitro del extremo del bateador será quien deba responder a todas las reclamaciones de eliminación que surjan de acuerdo con las Reglas 35 (Eliminación por golpear el wicket), 39 (Eliminación por derribo del wicket por parte del receptor) o 38 (Eliminación entre wickets) cuando se produzca en el extremo del receptor. El árbitro del extremo del lanzador deberá responder a todas las demás reclamaciones de eliminación.

Cuando se hace una reclamación de eliminación, cada árbitro deberá decidir sobre cualquier asunto de su jurisdicción.

Cuando un bateador haya sido declarado No eliminado, cualquiera de los árbitros puede responder a una reclamación de eliminación, hecha de acuerdo con el apartado 3 anterior, si se refiere a otro asunto y forma parte de su jurisdicción.

6. Consultas de los árbitros

Cada árbitro deberá responder a reclamaciones de eliminación que se refieran a asuntos que formen parte de su jurisdicción. Si un árbitro tiene dudas acerca de cualquier punto sobre el que el otro árbitro haya podido tener un punto de vista mejor, deberá consultarlo con él y emitir posteriormente la decisión. Si, después de las consultas, siguen restando dudas, la decisión será de No eliminado.

7. Abandono del wicket por el bateador por un malentendido

Un árbitro deberá intervenir si está seguro de que el bateador, no habiendo sido eliminado, ha abandonado su wicket por un malentendido creyendo que estaba eliminado. El árbitro que intervenga deberá cantar y señalar “Bola muerta” para impedir cualquier acción posterior por parte del equipo que está fildeando, y deberá solicitar al bateador que vuelva a la franja de juego.

8. Retirada de una reclamación de eliminación

El capitán del equipo que está fildeando puede retirar una reclamación de eliminación únicamente si obtiene el consentimiento del árbitro sobre cuya jurisdicción caiga la reclamación de eliminación. Deberá hacerlo antes de que el bateador saliente haya abandonado el terreno de juego. Si se presta dicho consentimiento, el árbitro implicado deberá, si es pertinente, anular su decisión y solicitar al bateador que vuelva a la franja de juego.

9. Decisión del árbitro

Un árbitro podrá modificar su decisión siempre que dicha modificación se realice con prontitud. Aparte de esto, la decisión de un árbitro, una vez que se lleve a cabo, es definitiva.

REGLA 28 DERRIBO DEL WICKET

1. Derribo del wicket

- (a) El wicket será derribado si se tira por completo un travesaño de la parte superior de los palos verticales, o se saca del suelo un palo vertical de un golpe
 - (i) por la bola
 - o (ii) por el bate del bateador que está al bate si está agarrándolo o por cualquier parte del bate que esté agarrando
 - o (iii) sin perjuicio de lo dispuesto en la Regla 6.8(a), por el bate del bateador en su caída si lo ha soltado, o por cualquier parte del bate que haya soltado
 - o (iv) por el cuerpo del bateador que está al bate o por cualquier parte de su ropa o material que se haya soltado de su cuerpo
 - o (v) por un fielder con la mano o brazo, siempre que sostenga la bola en dicha mano o manos, o en la mano del brazo que emplee.

El wicket también será derribado si un fielder saca un palo vertical del suelo de un golpe o tirón del mismo modo.
- (b) La alteración de un travesaño, sea temporal o no, no significará que se ha tirado por completo de la parte superior de los palos verticales, pero si un travesaño al caer se aloja entre dos de los palos verticales, sí que se considerará que se ha tirado por completo.

2. Ausencia de un travesaño

Si falta un travesaño, a los efectos de derribar el wicket será suficiente con tirar el travesaño restante o sacar del suelo cualquiera de los tres palos verticales mediante un golpe o tirón, de cualquiera de las formas especificadas en el apartado 1 anterior.

3. Rehacer el wicket

Si se rompe o derriba el wicket mientras la bola está en juego, ninguno de los árbitros deberá rehacerlo hasta que la bola esté muerta. Véase la Regla 23 (Bola muerta). Sin embargo, cualquier fielder podrá, mientras la bola esté en juego,

- (i) volver a colocar un travesaño o travesaños en la parte superior de los palos verticales.
- (ii) volver a clavar en el terreno uno o más de los palos verticales donde estaba originalmente el wicket.

4. Prescindir de los travesaños

Si los árbitros han acordado prescindir de los travesaños de acuerdo con la Regla 8.5 (Prescindir de los travesaños), será el árbitro correspondiente el que decida si el wicket ha sido derribado o no.

- (a) Una vez que se decida jugar sin los travesaños, el wicket habrá sido derribado si el árbitro correspondiente está seguro de que el wicket ha sido golpeado por la bola, por el bate, cuerpo o piezas de ropa o material del bateador que está al bate, tal y como se describe en los puntos 1(a) (ii), (iii) o (iv) anteriores, o por un fielder de la manera descrita en el punto 1(a)(v) anterior.
- (b) Si el wicket ha sido roto o derribado anteriormente, el punto (a) anterior será aplicable a cualquier palo o palos verticales aún clavados en el terreno. Cualquier fielder podrá volver a colocar uno o varios de los palos verticales, de acuerdo con el apartado 3 anterior, con el fin de tener la oportunidad de derribar el wicket.

REGLA 29

BATEADOR FUERA DE SU ZONA SEGURA

1. Cuándo está fuera de su zona segura

- (a) Se considerará que un bateador está fuera de su zona segura siempre que el bate o alguna parte de su cuerpo no toque el terreno detrás de la crease de bateo en ese extremo.
- (b) Sin perjuicio del punto (a) anterior, si un bateador que está corriendo, una vez que ha tocado el terreno por detrás de la crease de bateo con alguna parte del pie, continúa corriendo en dirección al wicket de ese extremo y más allá, toda falta de contacto posterior de su cuerpo y del bate con el suelo durante su movimiento continuo hacia adelante no será interpretado como que está fuera de su zona segura.

2.Cuál es la zona segura de un bateador

- (a) Si solo hay un bateador en una zona segura
 - (i) es su zona segura
 - (ii) seguirá siendo su zona segura aunque le acompañe posteriormente el otro bateador.
- (b) Si ambos bateadores están en la misma zona segura y uno de ellos la abandona posteriormente, será de aplicación el punto (a)(i) anterior.
- (c) Si no hay ningún bateador en ninguna de las zonas seguras, cada una de ellas pertenecerá al bateador que esté más cerca de ella o, si los bateadores están a la misma distancia, al bateador que estaba más cerca inmediatamente antes de estar a la misma distancia.

- (d) Si una zona segura pertenece a un bateador, salvo que haya un bateador que tenga corredor, la otra zona segura pertenecerá al otro bateador, independientemente de su posición.
- (e) Cuando un bateador que tiene corredor está al bate, su zona segura será siempre la que está en el extremo del receptor. Sin embargo, seguirán siendo de aplicación los puntos (a), (b), (c) y (d) anteriores, pero solo al corredor y al bateador que no está al bate, de forma que esa zona segura también pertenecerá al bateador que no está al bate o al corredor, dependiendo del caso.

3. Posición del bateador que no está al bate

El bateador que no está al bate, cuando está en el extremo del lanzador, deberá colocarse en la parte contraria del wicket desde el que se está lanzando la bola, salvo que el árbitro acceda a una petición en sentido contrario.

REGLA 30 ELIMINACIÓN POR DERRIBO DEL WICKET

1. Eliminado por derribo del wicket

- (a) El bateador que está al bate será Eliminado por derribo del wicket si una bola enviada por el lanzador, siempre que no sea un Lanzamiento nulo, derriba el wicket, incluso aunque toque antes su bate o su cuerpo.
- (b) Sin perjuicio del punto (a) anterior, no será Eliminado por derribo del wicket si antes de golpear el wicket la bola ha estado en contacto con cualquier otro jugador o un árbitro. Sin embargo, estará sujeto a las Reglas 33 (Eliminación por tocar la bola), 37 (Eliminación por obstrucción), 38 (Eliminación entre wickets) o 39 (Eliminación por derribo del wicket por parte del receptor).

2. Prioridad de la Eliminación por derribo del wicket

El bateador será Eliminado por derribo del wicket si su wicket es derribado tal y como se indica en el apartado 1 anterior, incluso aunque fuera justificable cualquier otra forma de eliminación.

REGLA 31 ELIMINACIÓN POR TIEMPO

1. Eliminado por tiempo

- (a) Después del derribo de un wicket o de la retirada de un bateador, el bateador que se incorpora deberá, salvo que se haya ordenado “Tiempo”, estar en su posición defensiva o dispuesto para que su compañero reciba la siguiente bola en el plazo de 3 minutos a partir de la eliminación o retirada. Si no se cumple este requisito, el bateador que se incorpora será Eliminado por tiempo.
- (b) En el caso de un retraso prolongado en el que no se incorpore ningún bateador al wicket, los árbitros deberán adoptar el procedimiento previsto en la Regla 21.3 (Concesión de la victoria por parte de los árbitros). A los efectos de dicha regla, se considerará iniciada la acción al final de los 3 minutos citados anteriormente.

2. No se atribuye al lanzador

El wicket no se atribuye al lanzador.

REGLA 32 ELIMINACIÓN POR BOLA COGIDA EN EL AIRE

1. Eliminado por bola cogida en el aire

El bateador que está al bate será Eliminado por bola cogida en el aire si una bola enviada por el lanzador, siempre que no sea un Lanzamiento nulo, toca su bate sin haber estado en contacto previamente con ningún fielder y es sujeta posteriormente por un fielder mediante una cogida correcta antes de que toque el terreno.

2. Prioridad de la Eliminación por bola cogida en el aire

Si se cumplen los criterios del apartado 1 anterior y el bateador no es Eliminado por derribo del wicket, será Eliminado por bola cogida en el aire, incluso aunque fuera justificable cualquier otra forma de eliminación de cualquiera de los bateadores.

3. Cogida correcta

Se considerará que una cogida se ha efectuado correctamente si

(a) durante la acción de efectuar la cogida

- (i) cualquier fielder en contacto con la bola está dentro del terreno de juego. Véase el apartado 4 a continuación.
- (ii) la bola no está en ningún momento en contacto con ningún objeto que toque el terreno más allá de los límites del campo.

La acción de efectuar la cogida comenzará en el momento que la bola en el aire entre en contacto con alguna parte del cuerpo de un fielder que no sea un casco protector y finalizará cuando un fielder obtenga un control total sobre la bola y sobre sus propios movimientos.

- (b) la bola se aprieta contra el cuerpo del jugador que coge la bola o se aloja accidentalmente en su ropa o, en el caso únicamente del receptor, en los protectores de las piernas. Sin embargo, no será una cogida correcta si la bola se aloja en el casco protector de un fielder. Véase la Regla 23 (Bola muerta).
- (c) la bola no toca el terreno aunque la mano que la sostiene sí está tocando el terreno cuando efectúa la cogida.
- (d) un fielder coge la bola después de que haya sido golpeada legalmente más de una vez por el bateador, pero solo si no toca el terreno después de ser bateada por primera vez.
- (e) un fielder coge la bola después de que haya tocado a un árbitro, otro fielder o el otro bateador.

Sin embargo, no será una cogida correcta si la bola ha tocado previamente un casco protector llevado por un fielder. La bola permanecerá en juego.

(f) un fielder coge la bola en el aire después de que haya cruzado los límites del campo siempre y cuando

- (i) no tiene ninguna parte de su cuerpo tocando los límites del campo o tocando el terreno más allá de los límites del campo en cualquier momento mientras está en contacto con la bola.
- (ii) la bola no ha tocado el terreno más allá de los límites del campo. Véase la Regla 19.3 (Anotar un batazo que sobrepase los límites del campo).

Véase también la Regla 19.4 (Coger una bola más allá de los límites del campo).

(g) la bola es cogida después de un rebote en un obstáculo dentro de los límites del campo, siempre y cuando los árbitros no hayan declarado el obstáculo límite del campo antes del sorteo inicial.

4. Fielder dentro del terreno de juego

- (a) Un fielder no está dentro del terreno de juego si tiene cualquier parte de su cuerpo tocando los límites del campo o tocando el terreno más allá de los límites del campo. Véase la Regla 19.3 (Anotar un batazo que sobrepase los límites del campo).

(b) Se anotarán 6 carreras si un fielder

- (i) tiene cualquier parte de su cuerpo tocando los límites del campo o tocando el terreno más allá de los límites del campo cuando coge la bola.
- (ii) coge la bola y posteriormente toca los límites del campo o toca el terreno más allá de los límites del campo con alguna parte de su cuerpo mientras sostiene la bola, pero antes de completar la cogida.

Véanse las Reglas 19.3 (Anotar un batazo que sobrepase los límites del campo) y 19.5 (Carreras que se asignen a los batazos que sobrepasen los límites del campo).

5. No se anotarán carreras

Si el bateador es Eliminado por bola cogida en el aire, no deberán anotarse las carreras que sean producto del lanzamiento completadas por los bateadores antes de que se efectuara la cogida, aunque sí se mantendrán todas las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos. Será de aplicación la Regla 18.12 (Regreso del bateador al wicket que ocupaba) desde el momento que se complete la cogida.

REGLA 33 ELIMINACIÓN POR TOCAR LA BOLA

1. Eliminado por tocar la bola

- (a) Cualquiera de los bateadores será Eliminado por tocar la bola si la toca deliberadamente mientras está en juego con una mano o manos que no estén sosteniendo el bate, salvo que lo haga con el consentimiento de un fielder.
- (b) Cualquiera de los bateadores será eliminado de acuerdo con lo establecido en esta regla si, mientras la bola está en juego, y sin el consentimiento de un fielder, utiliza una mano o manos que no estén sosteniendo el bate para devolver la bola a cualquier fielder.

2. No Eliminado por tocar la bola

Sin perjuicio del punto 1(a) anterior, un bateador no será eliminado de acuerdo con esta regla si toca la bola para evitar una lesión.

3. Carreras anotadas

Si cualquier bateador es Eliminado por tocar la bola, se anotarán las carreras completadas por los bateadores antes de la acción ilegal, junto con todas las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos. Véanse las Reglas 18.6 (Carreras de sanción) y 18.9 (Carreras anotadas cuando se elimina a un bateador).

4 No se atribuye al lanzador

El wicket no se atribuye al lanzador.

REGLA 34 ELIMINACIÓN POR GOLPEAR DOS VECES LA BOLA

1. Eliminado por golpear dos veces la bola

- (a) El bateador que está al bate será Eliminado por golpear dos veces la bola si, mientras está en juego, ésta golpea cualquier parte de su cuerpo o es golpeada por el bate y, antes de que un fielder la toque, la golpea deliberadamente otra vez con el bate o el cuerpo, siempre que no sea la mano que no sostiene el bate, excepto cuando su único fin sea proteger su wicket. Véase el apartado 3 anterior y las Reglas 33 (Eliminación por tocar la bola) y 37 (Eliminación por obstrucción).
- (b) A los efectos de esta regla, “golpear” o “golpeada” incluirá el contacto con el cuerpo del bateador.

2. No Eliminado por golpear dos veces la bola

Sin perjuicio del punto 1(a) anterior, el bateador no será eliminado de acuerdo con lo establecido en esta regla si

- (i) golpea la bola una segunda vez o más para devolver la bola a cualquier fielder. Téngase en cuenta, sin embargo, lo dispuesto en la Regla 37.4 (Devolución de la bola a un fielder).
- (ii) golpea deliberadamente la bola después de que haya tocado a un fielder. Téngase en cuenta, sin embargo, lo dispuesto en la Regla 37.1 (Eliminado por obstrucción).

3. Bola golpeada legalmente más de una vez

Únicamente con el fin de proteger su wicket y antes de que un fielder la toque, el bateador podrá golpear legalmente la bola una segunda vez o más con el bate, o con cualquier parte de su cuerpo, siempre que no sea una mano que no sostiene el bate.

Sin perjuicio de lo dispuesto en este apartado, no podrá impedir que se coja la bola golpeándola más de una vez en defensa de su wicket. Véase la Regla 37.3 (Obstrucción a la cogida de una bola).

4. Carreras anotadas con una bola golpeada legalmente más de una vez

Cuando la bola es golpeada legalmente más de una vez, tal y como se permite en el apartado 3 anterior, solo deberá considerarse el primer golpeo a la bola para determinar si se deben permitir las carreras y, si se permiten, cómo deben registrarse.

- (a) Si en el primer golpeo, el árbitro está seguro de que
 - (i) la bola golpeó primero al bate
 - o (ii) el bateador intentó jugar la bola con el bate
 - o (iii) el bateador intentó evitar ser golpeado por la bola,se atribuirán todas las carreras de sanción que puedan ser pertinentes al equipo que está bateando.
- (b) Además, si se cumplen las condiciones descritas en el punto (a) anterior, si son producto de tiros desviados y solo si son producto de tiros desviados, se anotarán las carreras completadas por los bateadores o las carreras que se asignen a un batazo que sobrepase los límites del campo. Deberán atribuirse al bateador si el primer golpeo se efectuó con el bate. Si el primer golpeo fue en el cuerpo del bateador, deberán registrarse como Carreras por golpeo al bateador (leg byes) o extras Lanzamiento nulo, según sea pertinente. Véase la Regla 26.2 (Carreras por golpeo al bateador (leg byes)).
- (c) Si se cumplen las condiciones descritas en el punto (a) anterior y no se produce ningún tiro desviado hasta después de que los bateadores hayan comenzado a correr, pero antes de que se complete una carrera,
 - (i) únicamente se anotarán las carreras completadas posteriores o las carreras que se asignen a un batazo que sobrepase los límites del campo. A los efectos de este punto y del punto (iii) a continuación, la primera carrera contará como una carrera completada únicamente si los bateadores no se han cruzado ya en el momento del tiro.
 - (ii) si en estas circunstancias la bola llega a los límites del campo como consecuencia del tiro, sin perjuicio de lo dispuesto en la Regla 19.7 (Tiro desviado o acción deliberada del fielder), únicamente deberán anotarse las carreras que se asignen al batazo que sobrepase los límites del campo.
 - (iii) si la bola llega a los límites del campo como resultado de un nuevo tiro desviado, las carreras completadas por el bateador después del primer tiro y antes de ese tiro final se añadirán a las carreras que se asignen al batazo que sobrepase los límites del campo. Solo si los bateadores no se han cruzado ya en el momento del primer tiro contará como una carrera completada la carrera que esté completándose en ese momento. Solo si los bateadores se han cruzado ya en el

momento del tiro final contará como una carrera completada la carrera que esté completándose en ese momento. Será de aplicación la Regla 18.12 (Regreso del bateador al wicket que ocupaba) desde el momento del tiro final.

- (d) Si, en opinión del árbitro, no se cumple ninguna de las condiciones descritas en el punto (a) anterior, se produzca o no tiro desviado, no deberá atribuirse ninguna carrera al equipo que está bateando como resultado del lanzamiento, salvo la sanción por un Lanzamiento nulo, si es pertinente. Además, no deberá concederse ninguna otra carrera de sanción al equipo que está bateando.

5. Bola golpeada legalmente más de una vez: acción del árbitro

Si no se concede ninguna carrera, bien sea en los casos descritos en el punto 4(d) anterior o porque no se ha producido ningún tiro desviado, y

- (a) si no se intenta ninguna carrera, pero la bola llega a los límites del campo, el árbitro deberá cantar y señalar “Bola muerta”, y anular el batazo que sobrepase los límites del campo.
- (b) si los bateadores corren y
- (i) no se elimina a ninguno de los bateadores y la bola no queda muerta por cualquier otro motivo, el árbitro deberá cantar y señalar “Bola muerta” tan pronto como se complete una carrera o la bola llegue a los límites del campo. La carrera o las carreras que se asignen al batazo que sobrepase los límites del campo serán anuladas. Los bateadores deberán volver a sus extremos originales.
 - o (ii) se elimina a un bateador, o si la bola queda muerta por cualquier otro motivo antes de que se complete una carrera o la bola llegue a los límites del campo, serán de aplicación todas las disposiciones de las reglas, salvo que la concesión de carreras de sanción al equipo que está bateando se aplicarán como se describe en los puntos 4(a) o 4(d) anteriores, según sea pertinente.

6. No se atribuye al lanzador

El wicket no se atribuye al lanzador.

REGLA 35 ELIMINACIÓN POR GOLPEAR EL WICKET

1. Eliminado por golpear el wicket

- (a) El bateador que está al bate será Eliminado por golpear el wicket si, una vez que el lanzador ha entrado en su último paso antes del lanzamiento y mientras la bola está en juego, su wicket es derribado por el bate o el cuerpo del bateador tal y como se describe en la Regla 28.1(a)(ii) y (iii) (Derribo del wicket).
- (i) en el curso de cualquier acción que emprenda para prepararse a recibir o recibiendo un lanzamiento,
 - o (ii) cuando arranque para su primera carrera inmediatamente después de jugar la bola o intentar jugar la bola,
 - o (iii) si no hace intento alguno para jugar la bola, cuando arranque para su primera carrera, siempre que en opinión del árbitro esto se haga inmediatamente después de que haya tenido la oportunidad de jugar la bola,
 - o (iv) cuando golpee legalmente por segunda vez o más con el fin de proteger su wicket de acuerdo con lo que se dispone en la Regla 34.3 (Bola golpeada legalmente más de una vez).
- (b) Si el bateador derriba su wicket de cualquiera de las formas descritas en la Regla 28.1(a)(ii) y (iii) (Derribo del wicket) antes de que el lanzador haya entrado en su último paso antes del lanzamiento, cualquiera de los árbitros deberá cantar y señalar “Bola muerta”.

2. No Eliminado por golpear el wicket

Sin perjuicio del apartado 1 anterior, el bateador no será eliminado de acuerdo con lo establecido en esta regla si se derriba su wicket de cualquiera de las formas a las que se hace referencia en el apartado 1 anterior si

- (a) ocurre después de que haya completado cualquier acción en la recepción del lanzamiento, excepto las previstas en los puntos 1(a)(ii), (iii) y (iv) anteriores.
- (b) ocurre cuando está en acción de correr, salvo que esté arrancando inmediatamente para su primera carrera.
- (c) ocurre cuando está intentando evitar ser Eliminado entre wickets o ser Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor.
- (d) ocurre cuando está intentando evitar un tiro en cualquier momento.
- (e) el lanzador, después de entrar en su último paso antes del lanzamiento, no lanza la bola. En este caso, cualquiera de los árbitros deberá cantar y señalar “Bola muerta” inmediatamente. Véase la Regla 23.4 (Orden y señalización de “Bola muerta” por parte del árbitro).
- (f) el lanzamiento es un Lanzamiento nulo.

REGLA 36 ELIMINACIÓN POR INTERPOSICIÓN ANTE EL WICKET

1. Eliminado por interposición ante el wicket

El bateador que está al bate será Eliminado por interposición ante el wicket siempre que se den todos los casos descritos a continuación.

- (a) El lanzador lanza una bola, siempre que no sea un Lanzamiento nulo,
- y (b) la bola, si no es interceptada sin que bote en el terreno, bota en el terreno en la línea entre wicket y wicket o en el off side del wicket del bateador (a la derecha (con un bateador diestro))
- y (c) el bateador intercepta la bola, que no ha tocado previamente su bate, sin que bote en el terreno o después de que bote en el terreno, con cualquier parte de su cuerpo
- y (d) el punto de impacto, aunque esté por encima de la altura de los travesaños,
 - (i) está entre wicket y wicket
 - o (ii) si el bateador no ha realizado un intento verdadero de jugar la bola con su bate, está entre wicket y wicket o fuera de la línea del off stump (palo vertical situado a la derecha (con un bateador diestro))
- y (e) si no fuera por la intercepción, la bola habría golpeado el wicket.

2. Intercepción de la bola

- (a) Para evaluar los puntos (c), (d) y (e) del apartado 1 anterior, solo se considerará la primera intercepción.
- (b) Para evaluar el punto (e) del apartado 1 anterior, se supondrá que la trayectoria de la bola antes de la intercepción habría continuado después de la intercepción, independientemente de si la bola habría botado en el suelo posteriormente o no.

3. Lado derecho del wicket (con un bateador diestro)

El off side (lado derecho del wicket de un bateador diestro o lado izquierdo del wicket de un bateador siniestro) vendrá determinado por la postura del bateador en el momento que la bola entre en juego para el lanzamiento. Véase el Apéndice D.

REGLA 37 ELIMINACIÓN POR OBSTRUCCIÓN

1. Eliminado por obstrucción

Cualquiera de los bateadores será Eliminado por obstrucción si obstruye o distrae intencionadamente al equipo que está fildeando mediante palabra o acción.

Además, se considerará obstrucción si, cuando la bola está en juego, cualquiera de los bateadores deliberadamente, y sin el consentimiento de un fielder, golpea la bola con el bate o el cuerpo, siempre que no sea una mano que no sostiene el bate, después de que un fielder haya tocado la bola. Esto será de aplicación independientemente de que implique o no una desventaja para el equipo que está fildeando. Véase el apartado 4 a continuación.

2. Obstrucción accidental

Cualquiera de los árbitros deberá decidir si una obstrucción o distracción es intencionada o no. Deberá consultar con el otro árbitro si tiene alguna duda.

3. Obstrucción a la cogida de una bola

El bateador que está al bate será eliminado si una obstrucción o distracción intencionada por parte de cualquiera de los bateadores impide la cogida de una bola.

Esto será de aplicación incluso aunque el bateador que está al bate provoque la obstrucción cuando defienda legalmente su wicket de acuerdo con lo establecido en la Regla 34.3 (Bola golpeada legalmente más de una vez).

4. Devolución de la bola a un fielder

Cualquiera de los bateadores será Eliminado por obstrucción si, sin el consentimiento de un fielder y mientras la bola está en juego, utiliza el bate o el cuerpo, siempre que no sea una mano que no sostiene el bate, para devolver la bola a cualquier fielder.

5. Carreras anotadas

Si cualquier bateador es Eliminado por obstrucción, se anotarán las carreras completadas por los bateadores antes de la acción ilegal, junto con todas las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos. Véanse las Reglas 18.6 (Carreras de sanción) y 18.9 (Carreras anotadas cuando se elimina a un bateador).

Sin embargo, si la obstrucción impide que se realice una cogida, las carreras completadas por los bateadores antes de la acción ilegal no deberán anotarse, aunque sí se mantendrán todas las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos.

6. No se atribuye al lanzador

El wicket no se atribuye al lanzador.

REGLA 38 ELIMINACIÓN ENTRE WICKETS

1. Eliminado entre wickets

(a) Cualquiera de los bateadores será Eliminado entre wickets, salvo en los casos previstos en el apartado 2 a continuación, si, en cualquier momento mientras la bola esté en juego,

(i) está fuera de su zona segura

- y (ii) su wicket es derribado correctamente por la acción de un fielder.
- (b) El punto (a) anterior será de aplicación incluso aunque se haya cantado un Lanzamiento nulo e independientemente de que se haya intentado una carrera, excepto en los casos previstos en el punto 2(e) a continuación.

2. Bateador no Eliminado entre wickets

Sin perjuicio del apartado 1 anterior, el bateador no será Eliminado entre wickets si

- (a) ha alcanzado su zona segura y la ha abandonado posteriormente para evitar una lesión cuando se derriba el wicket.
Téngase en cuenta también lo dispuesto en la Regla 29.1(b) (Cuándo está fuera de su zona segura).
- (b) la bola no ha sido posteriormente tocada por un fielder, una vez que el lanzador ha entrado en su último paso antes del lanzamiento, antes de que se derribe el wicket.
- (c) la bola, una vez jugada por el bateador que está al bate, o una vez que ha rebotado en su cuerpo, golpea directamente un casco protector llevado por un fielder y, sin otro contacto con él o cualquier otro fielder, rebota directamente en el wicket. Sin embargo, la bola permanece en juego y cualquiera de los bateadores podrá ser Eliminado entre wickets en los casos previstos en el apartado 1 anterior si se derriba posteriormente un wicket.
- (d) es Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor. Véase la Regla 39.1(b) (Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor).
- (e) se canta un Lanzamiento nulo
- y (i) está fuera de su zona segura no intentando una carrera
 - y (ii) el wicket es derribado correctamente por el receptor sin la intervención de ningún otro fielder.

3. Qué bateador está eliminado

El bateador eliminado en los casos previstos en el apartado 1 anterior será aquel cuya zona segura está en el extremo donde se derriba el wicket. Véanse las Reglas 2.8 (Infracción de las reglas por un bateador que tiene corredor) y 29.2 (Cuál es la zona segura de un bateador).

4. Carreras anotadas

Si cualquiera de los bateadores es Eliminado entre wickets, la carrera que esté completándose cuando se derriba el wicket no deberá anotarse, aunque sí se mantendrán las carreras completadas por los bateadores, junto con todas las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos. Véanse las Reglas 18.6 (Carreras de sanción) y 18.9 (Carreras anotadas cuando se elimina a un bateador).

Sin embargo, si un bateador que está al bate y que tiene corredor es Eliminado entre wickets, no deberán anotarse las carreras completadas por el corredor y el otro bateador antes de que se derribara el wicket, aunque sí se mantendrán todas las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos. Véase la Regla 2.8 (Infracción de las reglas por un bateador que tiene corredor).

5. No se atribuye al lanzador

El wicket no se atribuye al lanzador.

REGLA 39

ELIMINACIÓN POR DERRIBO DEL WICKET POR PARTE DEL RECEPTOR

1. Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor

- (a) El bateador que está al bate es Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor, excepto en los casos previstos en el apartado 3 a continuación, si
 - (i) se envía una bola que no es un Lanzamiento nulo
 - y (ii) está fuera de su zona segura, excepto en el caso previsto en el punto 3(a) a continuación,
 - y (iii) no ha intentado una carrera
 cuando (iv) su wicket es derribado correctamente por el receptor sin la intervención de ningún otro fielder. Téngase en cuenta, sin embargo, las Reglas 2.8(c) (Infracción de las reglas por un bateador que tiene corredor) y 40.3 (Posición del receptor).
- (b) El bateador que está al bate es Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor si se cumplen todas las condiciones del punto (a) anterior, incluso aunque fuera justificable una Eliminación entre wickets.

2. Rebote de la bola en el cuerpo del receptor

- (a) Si el wicket es derribado por la bola, se considerará que ha sido derribado por el receptor si la bola
 - (i) rebota en el cuerpo o material del receptor, siempre que no sea un casco protector, a los palos verticales
 - o (ii) el receptor la tira con la mano o el pie a los palos verticales.
- (b) Si la bola toca un casco protector llevado por el receptor, la bola seguirá en juego, pero el bateador que está al bate no será Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor. Sin embargo, podrá ser Eliminado entre wickets en estas circunstancias si se produce un contacto posterior entre la bola y cualquier fielder. Téngase en cuenta, no obstante, el apartado 3 a continuación.

3. No Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor

- (a) Sin perjuicio del apartado 1 anterior, el bateador que está al bate no será Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor si ha abandonado su zona segura para evitar una lesión cuando se derribe su wicket.
- (b) Si el bateador no es Eliminado por derribo del wicket por parte del receptor podrá, excepto en los casos previstos en la Regla 38.2(e), ser Eliminado entre wickets si se aplican las condiciones de la Regla 38 (Eliminación entre wickets).

REGLA 40 EL RECEPTOR

1. Equipo de protección

El receptor es el único fielder al que se le permite utilizar guantes y protecciones externas para las piernas. Si los utiliza, se considerarán parte de su cuerpo a los efectos de la Regla 41.2 (Fildeo de la bola). Si por sus acciones y posición resulta obvio para los árbitros que no será capaz de cumplir su labor como receptor, perderá este derecho y también el derecho a ser reconocido como receptor a los efectos de las Reglas 32.3 (Cogida correcta), 39 (Eliminación por derribo del wicket por parte del receptor), 41.1 (Equipo de protección), 41.5 (Limitación de fielders en el lado del campo a la izquierda del bateador (con un bateador diestro) (on side)) y 41.6 (Los fielders no deberán invadir la franja de juego).

2. Guantes

Si, como se permite en el apartado 1 anterior, el receptor utiliza guantes, no deberán tener ningún tejido entre los dedos, excepto la unión entre los dedos pulgar e índice, donde puede insertarse tejido como refuerzo. Si se utiliza, el tejido debe ser

- (a) una pieza única de material no elástico que, aunque pueda tener un revestimiento, no deberá tener ningún refuerzo o pliegue.
 - (b) de tal forma que el borde superior del tejido
 - (i) no sobresalga de la línea recta que une la parte superior del dedo índice a la parte superior del pulgar.
 - (ii) esté tenso cuando la mano dentro del guante tenga el pulgar totalmente extendido.
- Véase el Apéndice C.

3. Posición del receptor

El receptor deberá permanecer totalmente detrás del wicket en el extremo del bateador desde el momento en que la bola esté en juego hasta que

- (a) una bola lanzada por el lanzador
 - (i) toque el bate o el cuerpo del bateador que está al bate
 - o (ii) pase el wicket en el extremo del bateador
- o (b) el bateador que está al bate intente una carrera.

En el caso de que el receptor infrinja esta regla, el árbitro del extremo del bateador deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” tan pronto como sea posible después del envío de la bola.

4. Movimientos del receptor

Es contrario al espíritu del cricket que el receptor en su posición retrasada respecto del wicket haga un movimiento significativo hacia el wicket después de que la bola esté en juego y antes de que llegue al bateador que está al bate. En el caso de dicho movimiento incorrecto del receptor, cualquiera de los árbitros deberá cantar y señalar “Bola muerta”.

No se considerará un movimiento significativo si el receptor se mueve unos pocos pasos hacia delante para recoger una bola lenta.

5. Restricciones sobre las acciones del receptor

Si, en opinión de cualquiera de los árbitros, el receptor interfiere con el derecho del bateador a jugar la bola y proteger su wicket, será de aplicación la Regla 23.4(b)(vi) (Orden y señalización de “Bola muerta” por parte del árbitro).

Sin embargo, si cualquiera de los árbitros considera que la interferencia del receptor fue deliberada, será de aplicación también la Regla 42.4 (Intento deliberado de distraer al bateador que está al bate).

6. Interferencia del bateador sobre el receptor

Si, jugando la bola o en legítima defensa de su wicket, el bateador interfiere sobre el receptor, no será eliminado, salvo en el caso previsto en la regla 37.3 (Obstrucción a la cogida de una bola).

REGLA 41 EL FIELDER

1. Equipo de protección

A ningún fielder, salvo el receptor, se le permitirá utilizar guantes y protecciones externas para las piernas. Además, solo se podrá utilizar la protección para la mano o los dedos con el consentimiento de los árbitros.

2. Fildeo de la bola

Un fielder podrá fildear la bola con cualquier parte de su cuerpo, pero si, cuando la bola esté en juego, la fildea deliberadamente de otro modo,

- (a) la bola pasará a estar muerta inmediatamente.
- y (b) el árbitro
 - (i) deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está bateando.
 - (ii) La sanción por un Lanzamiento nulo o un Lanzamiento nulo por lejanía se mantendrá. Además, las carreras que hayan completado los bateadores deberán atribuirse al equipo que está bateando, junto con la carrera que esté completándose si los bateadores ya se han cruzado en el momento de la acción ilegal.
 - (iii) deberá informar al otro árbitro y al capitán del equipo que está fildeando del motivo de esa acción.
 - (iv) deberá informar de lo que ha ocurrido a los bateadores y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (c) La bola no deberá contarse como una de las bolas del over.
- (d) Los árbitros de común acuerdo deberán informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador o jugadores.

3. Cascos protectores pertenecientes al equipo que está fildeando

Los cascos protectores, cuando no sean utilizados por los fielders, solo deberán estar colocados, si están sobre la superficie, en la zona detrás del receptor y en línea con ambos wickets. Si un casco protector del equipo que está fildeando está sobre el terreno dentro del terreno de juego y la bola mientras está en juego lo golpea, la bola pasará a estar muerta y se concederán 5 carreras de sanción al equipo que está bateando, además de la sanción por un Lanzamiento nulo o un Lanzamiento nulo por lejanía, si es pertinente.

Además, deberán anotarse las carreras que hayan completado los bateadores antes de que la bola golpee el casco protector, junto con la carrera que esté completándose, si los bateadores ya se han cruzado en el momento en que la bola golpee el casco protector. Véase la Regla 18.10 (Carreras anotadas cuando la bola queda muerta por causa distinta a la caída de un wicket).

4. Carreras de sanción que no deberán concederse

Sin perjuicio de los apartados 2 y 3 anteriores, si a consecuencia del lanzamiento del lanzador, la bola golpea primero en el cuerpo del bateador que está al bate y, en opinión del árbitro, el bateador que está al bate

- (i) no intenta jugar la bola con el bate
- (ii) ni intenta evitar ser golpeado por la bola,

no se concederán 5 carreras de sanción y no se atribuirán al equipo que está bateando ninguna otra carrera o carrera de sanción, excepto la sanción por un Lanzamiento nulo, si es pertinente.

Si se intentan carreras, el árbitro deberá seguir el procedimiento especificado en la Regla 26.3 (Carreras por golpeo al bateador (leg byes) que no deberán concederse).

5. Limitación de fielders en el lado del campo a la izquierda del bateador (con un bateador diestro) (on side)

En el instante del envío del lanzador, no deberá haber más de dos fielders, además del receptor, detrás de la crease de bateo en el lado del campo a la izquierda del bateador (con un bateador diestro) (on side). Se considerará que un fielder está detrás de la crease de bateo, salvo que todo su cuerpo, bien sea en contacto con el terreno o en el aire, esté delante de la línea.

En el caso de infracción de esta regla por parte de cualquier fielder, el árbitro del extremo del bateador deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo”.

6. Los fielders no deberán invadir la franja de juego

Mientras la bola esté en juego y hasta que la bola haya hecho contacto con el bate o el cuerpo del bateador que está al bate, o haya pasado el bate del bateador que está al bate, ningún fielder, aparte del lanzador, podrá tener ninguna parte de su cuerpo en contacto con o extendida sobre la franja de juego.

En el caso de que cualquier fielder, aparte del receptor, infrinja esta regla, el árbitro del extremo del lanzador deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” tan pronto como sea posible después del envío de la bola. Téngase en cuenta, sin embargo, la Regla 40.3 (Posición del receptor).

7. Movimientos de los fielders

Todo movimiento significativo de cualquier fielder después de que la bola esté en juego, y antes de que llegue al bateador que está al bate, es contrario al espíritu del cricket. En el caso de dicho movimiento incorrecto, cualquiera de los árbitros deberá cantar y señalar “Bola muerta”. Téngase en cuenta también lo dispuesto en la Regla 42.4 (Intento deliberado de distraer al bateador que está al bate).

8. Definición de movimiento significativo

- (a) Para los fielders más cercanos al bateador, todo lo que no sean ajustes menores a su postura o posición en relación con el bateador que está al bate es significativo.
- (b) En el campo exterior, se permite a los fielders que se muevan en dirección al bateador que está al bate o al wicket del bateador que está al bate, siempre y cuando no se infrinja el apartado 5 anterior. Todo lo que no sea un ligero movimiento a un lado u otro de la línea con el bateador que está al bate o alejándose de él será considerado significativo.
- (c) Para las restricciones a los movimientos del receptor, véase la Regla 40.4 (Movimientos del receptor).

REGLA 42

JUEGO LIMPIO Y JUEGO SUCIO

1. Juego limpio y juego sucio: responsabilidades de los capitanes

Es responsabilidad de los capitanes asegurarse en todo momento de que el juego transcurre bajo el espíritu y tradiciones del juego, como se describe en el Preámbulo: El Espíritu del Cricket, y de acuerdo con las reglas.

2. Juego limpio y juego sucio: responsabilidad de los árbitros

Los árbitros serán los únicos jueces del juego limpio y el juego sucio. Si cualquiera de los árbitros considera que una acción, no contemplada en estas reglas, es contraria al espíritu del cricket, deberá intervenir sin una reclamación previa y, si la bola está en juego, deberá cantar y señalar “Bola muerta” e implementar el procedimiento descrito en el apartado 18 a continuación. Por lo demás, los árbitros no deberán interferir en el desarrollo del juego sin una reclamación previa, salvo cuando el presente reglamento así lo requiera.

3. Alteración de la bola del partido

- (a) Cualquier fielder podrá
 - (i) sacar brillo a la bola siempre y cuando no se utilice ninguna sustancia artificial y que no se pierda tiempo en la operación.
 - (ii) quitar barro de la bola bajo la supervisión del árbitro.
 - (iii) secar una bola húmeda con un trapo.

- (b) Es contrario al espíritu del cricket que cualquier persona restriegue la bola sobre el terreno por cualquier motivo, altere el estado de cualquiera de las costuras o de la superficie de la bola, utilice cualquier instrumento o lleve a cabo cualquier acción que pueda alterar el estado de la bola, excepto en los casos permitidos en el punto (a) anterior.
- (c) Los árbitros deberán hacer inspecciones frecuentes e irregulares de la bola.
- (d) Si los árbitros están de acuerdo en que el deterioro del estado de la bola es mayor de lo que sería lógico dado el uso que ha recibido, deberán considerar que se ha producido una infracción de esta regla. Deberán
 - (i) cambiar la bola inmediatamente. Los árbitros son los que deberán decidir sobre la bola de sustitución. Deberá tener, en su opinión, un desgaste comparable al que había recibido la bola anterior inmediatamente antes de la infracción.

Además, el árbitro del extremo del lanzador

- (ii) deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está bateando.
 - (iii) deberá informar a los bateadores de que se ha cambiado la bola.
 - (iv) deberá informar al capitán del equipo que está fildeando de que el motivo de la acción fue la manipulación contraria al espíritu del cricket de la bola.
 - (v) deberá informar de lo que ha ocurrido al capitán del equipo que está bateando tan pronto como sea posible.
 - (vi) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el equipo.
- (e) Si los árbitros están de acuerdo en que se ha vuelto a producir en la misma entrada un deterioro del estado de la bola que es mayor de lo que sería lógico dado el uso que ha recibido, deberán
- (i) repetir el procedimiento de los puntos (d)(i), (ii) y (iii) anteriores.

Además, el árbitro del extremo del lanzador

- (ii) deberá informar al capitán del equipo que está fildeando del motivo de la acción emprendida y deberá mandarle que retire inmediatamente al lanzador que envió la bola inmediatamente anterior. No se permitirá lanzar en la misma entrada al lanzador que sea retirado.
Si es pertinente, el over deberá ser completado por otro lanzador, que no deberá haber lanzado ninguna parte del over anterior ni tampoco se le permitirá lanzar cualquier parte del over siguiente.
- (iii) deberá informar de lo que ha ocurrido al capitán del equipo que está bateando tan pronto como sea posible.
- (iv) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha vuelto a ocurrir tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el equipo.

4. Intento deliberado de distraer al bateador que está al bate

Es contrario al espíritu del cricket que cualquier fielder intente distraer deliberadamente al bateador que está al bate mientras se prepara para recibir o mientras está recibiendo un lanzamiento.

- (a) Si cualquiera de los árbitros considera que cualquier acción de un fielder es un intento de distracción, la primera vez que ocurra deberá cantar y señalizar “Bola muerta” inmediatamente y deberá informar al otro árbitro del motivo de la decisión. El árbitro del extremo del lanzador

- (i) deberá avisar al capitán del equipo que está fildeando de que la acción es incorrecta y deberá comunicarle que se trata del primer y único aviso.
- (ii) deberá informar a los bateadores de lo que ha ocurrido.

Ninguno de los bateadores será eliminado como resultado del lanzamiento. La bola no deberá contarse como una de las bolas del over.

- (b) Si se produce otro intento deliberado por parte de cualquier fielder en la misma entrada, serán de aplicación las medidas, excepto el aviso, descritas en el punto (a). Además, el árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está bateando.
 - (ii) deberá informar del motivo de la acción al capitán del equipo que está fildeando y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
 - (iii) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador o jugadores.

5. Distracción deliberada u obstrucción del bateador

Además del apartado 4 anterior, será contrario al espíritu del cricket el intento deliberado de cualquier fielder, mediante palabra o acción, de distraer u obstruir a cualquiera de los bateadores después de que el bateador que está al bate haya recibido la bola.

- (a) Cualquiera de los árbitros deberá decidir si una distracción u obstrucción es intencionada o no.
- (b) Si cualquiera de los árbitros considera que un fielder ha provocado o ha intentado provocar dicha distracción u obstrucción, deberá cantar y señalar “Bola muerta” inmediatamente y deberá informar al otro árbitro del motivo de la decisión.
- (c) Ninguno de los bateadores será eliminado como resultado del lanzamiento.

Además

- (d) El árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está bateando.
 - (ii) deberá informar del motivo de esta acción al capitán del equipo que está fildeando y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (e) La bola no deberá contarse como una de las bolas del over.
- (f) Se anotarán las carreras completadas por los bateadores antes de la acción ilegal, junto con todas las carreras de sanción concedidas a cualquiera de los equipos. Además, se anotará la carrera que se esté completando, se hayan cruzado o no los bateadores en el momento de la acción ilegal.
- (g) Los bateadores en el wicket deberán decidir cuál de ellos recibe el siguiente lanzamiento.
- (h) Los árbitros de común acuerdo deberán informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador o jugadores.

6. Lanzamientos peligrosos y contrarios al espíritu del cricket

(a) Lanzamiento de bolas rápidas y que botan a distancia

- (i) El lanzamiento de bolas rápidas y que botan a distancia es peligroso y contrario al espíritu del cricket si el árbitro del extremo del lanzador considera que por su repetición, y teniendo en cuenta su longitud, altura y dirección, pueden provocar daños físicos al bateador, independientemente del equipo de protección que pueda llevar puesto. Deberá tomarse en consideración la relativa destreza del bateador.

- (ii) Todo lanzamiento que, después de botar en el terreno, pase o habría pasado por encima de la altura de la cabeza del bateador en su posición erguida en la crease de bateo, aunque no constituya una amenaza de daños físicos, deberá incluirse en el lanzamiento de acuerdo con el punto (i) anterior, tanto cuando el árbitro esté juzgando si el lanzamiento de bolas rápidas y que boten a distancia se ha vuelto peligroso y contrario al espíritu del cricket como después de que lo haya decidido. El árbitro deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” por cada envío de ese tipo.

(b) Lanzamiento de bolas altas sin botar

- (i) Todo lanzamiento, salvo los lanzamientos lentos, que pase o que habría pasado sin botar por encima de la altura de la cintura del bateador en su posición erguida en la crease de bateo se considerará peligroso y contrario al espíritu del cricket, sea o no probable que cause daños físicos al bateador.
- (ii) Un lanzamiento lento que pase o que habría pasado sin botar por encima de la altura de los hombros del bateador en su posición erguida en la crease de bateo se considerará peligroso y contrario al espíritu del cricket, sea o no probable que cause daños físicos al bateador.

7. Lanzamientos peligrosos y contrarios al espíritu del cricket: acción del árbitro

- (a) Tan pronto como el árbitro del extremo del lanzador decida de acuerdo con el punto 6(a) anterior que el lanzamiento de bolas rápidas y que boten a distancia se ha vuelto peligroso y contrario al espíritu del cricket o, excepto en el caso previsto en el apartado 8 a continuación, se dé un caso de lanzamiento peligroso y contrario al espíritu del cricket tal y como se define en el punto 6(b) anterior, deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo”. Cuando la bola esté muerta, deberá advertir al lanzador e informar de lo que ha ocurrido al otro árbitro, al capitán del equipo que está fildeando y a los bateadores. Esta advertencia será aplicable a toda la entrada.
- (b) Si el mismo lanzador volviera a realizar otro lanzamiento peligroso y contrario al espíritu del cricket en la misma entrada, el árbitro deberá repetir el procedimiento anterior y deberá comunicar al lanzador que se trata del último aviso.
Este aviso será aplicable también a toda la entrada.
- (c) Si el mismo lanzador lo volviera a repetir una vez más en la misma entrada, el árbitro deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” y
 - (i) cuando la bola esté muerta, deberá mandar al capitán que retire inmediatamente al lanzador y deberá informar al otro árbitro del motivo de esta acción.
No se permitirá lanzar en la misma entrada al lanzador que sea retirado.
Si es pertinente, el over deberá ser completado por otro lanzador, que no deberá haber lanzado ninguna parte del over anterior ni tampoco se le permitirá lanzar cualquier parte del over siguiente.

Además

- (ii) deberá informar de lo que ha ocurrido a los bateadores y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (iii) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el lanzador.

8. Lanzamiento deliberado de bolas altas sin botar

Si el árbitro considera que el lanzador ha lanzado deliberadamente una bola alta sin botar, juzgada peligrosa y contraria al espíritu del cricket tal y como se define en el punto 6(b) anterior, se prescindirá de la advertencia y el aviso establecidos en el apartado 7. El árbitro

- (a) (i) deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo”.

- (ii) cuando la bola esté muerta, deberá mandar al capitán del equipo que está fildeando que retire inmediatamente al lanzador.
No se permitirá lanzar en la misma entrada al lanzador que sea retirado.
Si es pertinente, el over deberá ser completado por otro lanzador, que no deberá haber lanzado ninguna parte del over anterior ni tampoco se le permitirá lanzar cualquier parte del over siguiente.
- (iii) deberá informar al otro árbitro del motivo de esta acción.
- (b) deberá informar de lo que ha ocurrido a los bateadores y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (c) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el lanzador.

9. Pérdida de tiempo del equipo que está fildeando

La pérdida de tiempo por parte de cualquier fielder es contraria al espíritu del cricket.

- (a) Si cualquiera de los árbitros considera que el desarrollo de un over es innecesariamente lento o que se está perdiendo tiempo de cualquier otra forma, por parte del capitán del equipo que está fildeando o de cualquier otro fielder, la primera vez el árbitro correspondiente
 - (i) si la bola está en juego, deberá cantar y señalar "Bola muerta".
 - (ii) deberá informar al otro árbitro de lo que ha ocurrido.
- (b) El árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá avisar al capitán del equipo que está fildeando, comunicándole que se trata del primer y único aviso.
 - (ii) deberá informar a los bateadores de lo que ha ocurrido.
- (c) Si cualquiera de los árbitros considera que se produce una nueva pérdida de tiempo en la misma entrada por parte de cualquier fielder,
 - (i) si la bola está en juego, deberá cantar y señalar "Bola muerta".
 - (ii) deberá informar al otro árbitro de lo que ha ocurrido.

El árbitro del extremo del lanzador

- (iii) si la pérdida de tiempo no se produce durante un over, deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está bateando y deberá informar al capitán del equipo que está fildeando del motivo de esta acción
 - o si la pérdida de tiempo se produce durante el transcurso de un over, deberá mandar al capitán del equipo que está fildeando que retire inmediatamente al lanzador. No se permitirá lanzar en la misma entrada al lanzador que sea retirado.
Si es pertinente, el over deberá ser completado por otro lanzador, que no deberá haber lanzado ninguna parte del over anterior ni tampoco se le permitirá lanzar cualquier parte del over siguiente.
- (iv) deberá informar de lo que ha ocurrido a los bateadores y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (v) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el equipo.

10. Pérdida de tiempo del bateador

La pérdida de tiempo por parte de cualquier bateador es contraria al espíritu del cricket. En circunstancias normales, el bateador deberá estar siempre preparado para batear cuando el lanzador está preparado para comenzar su carrerilla.

- (a) Si cualquiera de los bateadores pierde tiempo incumpliendo este requisito, o de cualquier otra manera, se adoptará el siguiente procedimiento. La primera vez, bien antes de que el lanzador inicie su carrerilla o cuando la bola quede muerta, según sea pertinente, el árbitro
 - (i) deberá avisar a ambos bateadores y deberá comunicarles que se trata del primer y único aviso. Este aviso será aplicable a toda la entrada. El árbitro deberá informar a cada bateador que se incorpore.
 - (ii) deberá informar al otro árbitro de lo que ha ocurrido.
 - (iii) deberá informar de lo que ha ocurrido al capitán del equipo que está fildeando y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (b) Si cualquier bateador volviera a perder tiempo en la misma entrada, el árbitro, en el momento apropiado mientras la bola esté muerta,
 - (i) deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está fildeando.
 - (ii) deberá informar al otro árbitro del motivo de esta acción.
 - (iii) deberá informar de lo que ha ocurrido al otro bateador, al capitán del equipo que está fildeando y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
 - (iv) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está bateando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador o jugadores y, si fuera pertinente, contra el equipo.

11. Daños en la franja de juego: área que debe protegerse

- (a) Es responsabilidad de todos los jugadores evitar daños innecesarios en la franja de juego. Se considerará que un jugador está causando un daño evitable si cualquiera de los árbitros considera que su presencia en la franja de juego no tiene una causa razonable.

Es contrario al espíritu del cricket causar un daño deliberado a la franja de juego.

- (b) Un área de la franja de juego, que será denominada “el área protegida”, se define como el área comprendida por un rectángulo limitado en sus extremos por líneas imaginarias paralelas a las creases de bateo y situadas a 1,52 m una frente a la otra, y en sus lados por líneas imaginarias, una a cada lado de la línea imaginaria que une los centros de los dos palos verticales centrales, paralelas y situadas a 30,48 cm de ella.

12. Carrera del lanzador en el área protegida tras lanzar la bola

- (a) El lanzador infringirá esta regla si prolonga su carrera hasta el área protegida, bien sea tras lanzar la bola o, si no suelta la bola, tras completar su movimiento de lanzamiento y el último paso antes del lanzamiento. Véanse el apartado 11 anterior, la Regla 23.4(viii) (Orden y señalización de “Bola muerta” por parte del árbitro) y el Apéndice D.
- (b) Si, tal y como se define en el punto (a) anterior, el lanzador infringe esta regla, la primera vez y cuando la bola esté muerta, el árbitro
 - (i) deberá advertir al lanzador e informar al otro árbitro de lo que ha ocurrido. Esta advertencia será aplicable a toda la entrada.
 - (ii) deberá informar de lo que ha ocurrido al capitán del equipo que está fildeando y a los bateadores.

- (c) Si, en la misma entrada, el mismo lanzador vuelve a infringir esta regla, el árbitro deberá repetir el procedimiento anterior comunicándole que se trata del último aviso. Este aviso será aplicable también a toda la entrada.
- (d) Si, en la misma entrada, el mismo lanzador infringe esta regla una tercera vez, el árbitro
 - (i) cuando la bola esté muerta, deberá mandar al capitán del equipo que está fildeando que retire inmediatamente al lanzador.
No se permitirá lanzar en la misma entrada al lanzador que sea retirado.
Si es pertinente, el over deberá ser completado por otro lanzador, que no deberá haber lanzado ninguna parte del over anterior ni tampoco se le permitirá lanzar cualquier parte del over siguiente.
 - (ii) deberá informar al otro árbitro del motivo de esta acción.
 - (iii) deberá informar de lo que ha ocurrido a los bateadores y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
 - (iv) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el lanzador.

13. Daños de un fielder en la franja de juego

- (a) Si cualquier fielder causa un daño evitable en la franja de juego, siempre que no sea lo previsto en el punto 12(a) anterior, la primera vez que el árbitro vea la infracción deberá informar al otro árbitro cuando la bola esté muerta. El árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá advertir al capitán del equipo que está fildeando y deberá comunicarle que se trata del primer y único aviso. Este aviso será aplicable a toda la entrada.
 - (ii) deberá informar a los bateadores de lo que ha ocurrido.
- (b) Si, en la misma entrada, cualquier fielder volviera a causar un daño evitable en la franja de juego, el árbitro que vea la infracción deberá informar al otro árbitro cuando la bola esté muerta. El árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está bateando.

Además

- (ii) deberá informar al capitán del equipo que está fildeando del motivo de esta acción.
- (iii) deberá informar de lo que ha ocurrido a los bateadores y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (iv) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador o jugadores.

14. Daños de un bateador en la franja de juego

- (a) Si cualquier bateador causa un daño evitable en la franja de juego, la primera vez que el árbitro vea la infracción deberá informar de lo que ha ocurrido al otro árbitro cuando la bola esté muerta. El árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá avisar a ambos bateadores de que la acción es contraria al espíritu del cricket y deberá comunicarles que se trata del primer y único aviso. Este aviso será aplicable a toda la entrada. El árbitro deberá informar a cada bateador que se incorpore.
 - (ii) deberá informar de lo que ha ocurrido al capitán del equipo que está fildeando y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.

- (b) Si cualquier bateador volviera a causar un daño evitable en la franja de juego en la misma entrada, el árbitro que vea la infracción deberá informar de lo que ha ocurrido al otro árbitro cuando la bola esté muerta. El árbitro del extremo del lanzador
 - (i) deberá anular todas las carreras del equipo que está bateando que sean producto del lanzamiento, excepto la sanción por un Lanzamiento nulo o un Lanzamiento nulo por lejanía, si fuera pertinente.
 - (ii) además, deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está fildeando.
 - (iii) deberá hacer que los bateadores vuelvan a los extremos que ocupaban antes del lanzamiento.
 - (iv) deberá informar de lo que ha ocurrido al capitán del equipo que está fildeando y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (c) Los árbitros de común acuerdo deberán informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está fildeando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador o jugadores.

15. Intento del lanzador de eliminar entre wickets a un bateador que no está al bate antes del lanzamiento

Al lanzador se le permitirá, antes de entrar en su último paso antes del lanzamiento, intentar eliminar entre wickets al bateador que no está al bate. Tenga éxito o no el intento, la bola no deberá contarse como una de las bolas del over.

Si el lanzador falla en su intento de eliminar entre wickets al bateador que no está al bate, el árbitro deberá cantar y señalar “Lanzamiento nulo” tan pronto como sea posible.

16. Robo de una carrera por los bateadores

Es contrario al espíritu del cricket que los bateadores intenten robar una carrera durante la carrerilla del lanzador. Salvo que el lanzador intente eliminar entre wickets a cualquiera de los bateadores –véanse el apartado 15 anterior y la Regla 24.4 (Lanzador tira hacia el extremo del bateador que está al bate antes del lanzamiento)–, el árbitro

- (i) deberá cantar y señalar “Bola muerta” tan pronto como los bateadores se crucen en dicho intento.
- (ii) deberá informar al otro árbitro del motivo de esta acción.
- (iii) deberá hacer que los bateadores vuelvan a los extremos que ocupaban antes del intento.
- (iv) deberá conceder 5 carreras de sanción al equipo que está fildeando.
- (v) deberá informar del motivo de esta acción a los bateadores, al capitán del equipo que está fildeando y, tan pronto como sea posible, al capitán del equipo que está bateando.
- (vi) junto con el otro árbitro, deberá informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo que está bateando y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y los jugadores.

17. Carreras de sanción

- (a) Cuando se concedan carreras de sanción a cualquiera de los equipos, el árbitro deberá señalar las carreras de sanción a los anotadores cuando la bola esté muerta. Véase la Regla 3.14 (Señales).
- (b) Sin perjuicio de lo dispuesto en la Regla 21.6 (Golpe ganador o extras), se concederán carreras de sanción en cada caso según lo requieran las presentes reglas.
Téngase en cuenta, sin embargo, que serán de aplicación las restricciones sobre la concesión de carreras de sanción de las Reglas 26.3 (Carreras por golpeo al bateador

(leg byes) que no deberán concederse), 34.4 (Carreras anotadas con una bola golpeada legalmente más de una vez) y 41.4 (Carreras de sanción que no deberán concederse).

- (c) Cuando se concedan 5 carreras de sanción al equipo que está bateando de acuerdo con lo establecido en cualquiera de las Reglas 2.6 (Jugador que regresa sin permiso), 41.2 (Fildeo de la bola) o 41.3 (Casco protectores pertenecientes al equipo que está fildeando), o de acuerdo con los apartados 3, 4, 5, 9 o 13 anteriores,
 - (i) deberán anotarse como carreras extras de sanción y se añadirán a cualquier otra sanción.
 - (ii) se concederán cuando la bola esté muerta y no deberán considerarse como carreras anotadas como resultado del lanzamiento inmediatamente anterior o el lanzamiento inmediatamente posterior, y se añadirán a las carreras producto de esos lanzamientos.
 - (iii) los bateadores no deberán cambiar de extremos únicamente por motivo de la sanción de 5 carreras.
- (d) Cuando se concedan 5 carreras de sanción al equipo que está fildeando, de acuerdo con lo establecido en la Regla 18.5(b) (Carreras cortas deliberadas), o de acuerdo con los apartados 10, 14 o 16 anteriores, deberán añadirse como carreras extras de sanción al total de carreras de ese equipo en la entrada completada más reciente. Si el equipo que está fildeando no ha completado ninguna entrada, las 5 carreras de sanción se añadirán al total de la siguiente entrada.

18. Conducta de los jugadores

Si se produce cualquier incumplimiento del Espíritu del juego

en el caso de una acción contraria al espíritu del cricket no prevista en las reglas, de acuerdo con el apartado 2 anterior,

o por un jugador

incumpliendo las indicaciones de un árbitro

o criticando las decisiones de un árbitro mediante palabras o acciones

o mostrando su disconformidad

o comportándose de un modo que atentase contra el honor del juego,

el árbitro correspondiente deberá informar al otro árbitro inmediatamente.

Los árbitros de común acuerdo

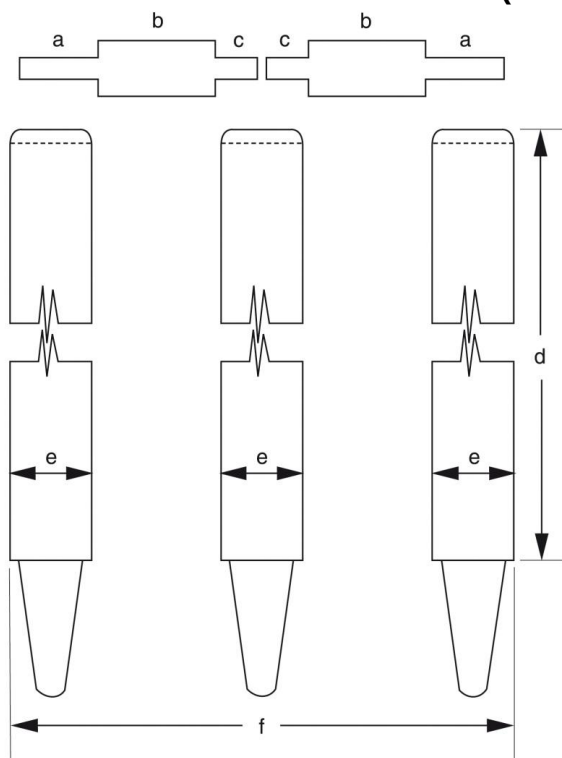
(i) deberán informar al capitán del jugador de lo que ha ocurrido, dándole instrucciones para que tome las medidas necesarias.

(ii) deberán avisarle de la gravedad de la acción ilegal, y deberán comunicarle que será denunciado al organismo competente.

(iii) deberán informar de lo que ha ocurrido tan pronto como sea posible después del partido al máximo responsable del equipo del jugador y al organismo que sea responsable de la organización del partido, que deberán emprender las acciones apropiadas contra el capitán y el jugador o jugadores y, si fuera pertinente, contra el equipo.

APÉNDICE A

REGLA 8 (LOS WICKETS)



Bails

Senior

Overall $4 \frac{5}{16}$ in / 10.95cm
 $a = 1 \frac{3}{8}$ in / 3.49cm
 $b = 2 \frac{1}{8}$ in / 5.40cm
 $c = \frac{13}{16}$ in / 2.06cm

Junior

$3 \frac{13}{16}$ in / 9.68cm
 $1 \frac{1}{4}$ in / 3.18cm
 $1 \frac{13}{16}$ in / 4.60cm
 $\frac{3}{4}$ in / 1.91 cm

Stumps

Height (d) 28 in / 71.1 cm

27 in / 68.58cm

Diameter (e)

max. $1 \frac{1}{2}$ in / 3.81 cm
min. $1 \frac{3}{8}$ in / 3.49 cm

$1 \frac{3}{8}$ in / 3.49 cm
 $1 \frac{1}{4}$ in / 3.18 cm

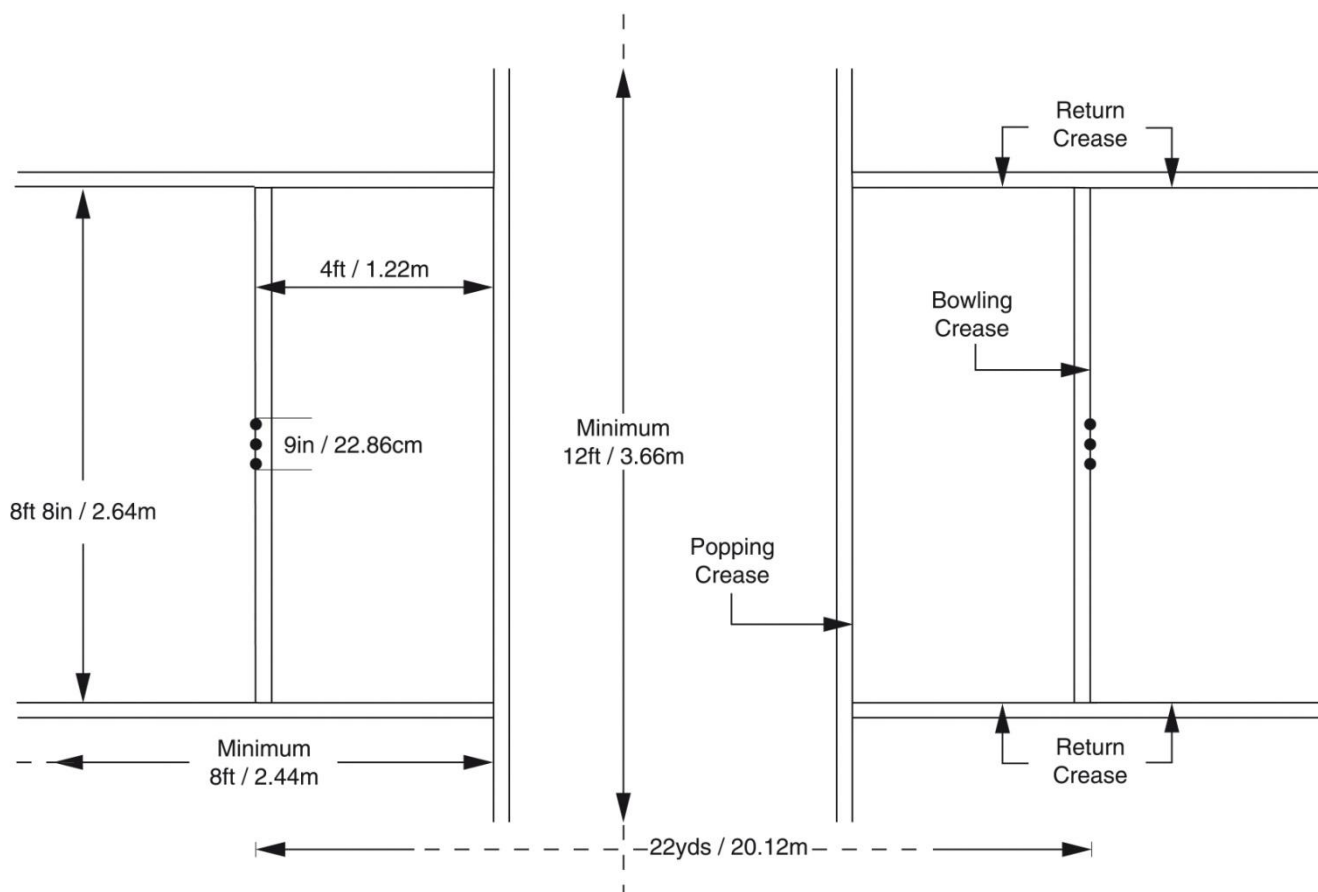
Overall Width (f) of Wicket

9 in / 22.86 cm

8 in / 20.32 cm

APÉNDICE B

REGLA 7 (LA FRANJA DE JUEGO) Y REGLA 9 (LAS CREASES DE LANZAMIENTO, BATEO Y RETORNO)



APÉNDICE C

GUANTES



APÉNDICE D

DEFINICIONES Y EXPLICACIONES DE PALABRAS O FRASES NO DEFINIDAS EN EL TEXTO

El sorteo inicial es el sorteo para decidir quién elige las entradas.

Antes del sorteo inicial es cualquier momento antes del sorteo inicial del día en que se prevea comenzar el partido o, en el caso de un partido de un día, del día en el que esté previsto que tenga lugar el partido.

Antes del partido es cualquier momento antes del sorteo inicial, no limitado al día en el que va a tener lugar el sorteo inicial.

Durante el partido es cualquier momento después del sorteo inicial y hasta la conclusión del partido, esté en desarrollo el juego o no.

El desarrollo del juego incluye cualquier acción que sea relevante para el partido en cualquier momento y en cualquier día del partido.

Los utensilios del juego son el bate, la bola, los palos verticales y los travesaños.

El terreno de juego es el área comprendida dentro del borde del límite.

El rectángulo es una zona especialmente preparada del terreno de juego dentro de la cual se sitúa la franja de juego.

El campo exterior es la parte del terreno de juego entre el rectángulo y el borde del límite.

El borde interior es el borde situado en el mismo lado del wicket más cercano.

Detrás en relación con los palos verticales y creases es en la parte más alejada de los palos verticales y creases en el otro extremo de la franja de juego. A su vez, “**frente a**” o “**delante de**” significan la parte más cercana de los palos verticales y creases en el otro extremo de la franja de juego.

El lugar donde el bateador que está al bate se encuentra para recibir un envío del lanzador es **el extremo del bateador**, solo en la medida que identifica, independientemente de a dónde se pueda desplazar posteriormente el bateador que está al bate, una mitad de la franja de juego; la otra mitad se denomina **el extremo del lanzador**. El extremo del bateador también se denomina **el extremo del receptor** en aquellas situaciones que impliquen la posición de un bateador en relación con el wicket de ese extremo.

Frente a la línea del wicket del bateador que está al bate es la zona del terreno de juego situada delante de la línea imaginaria que une las partes delanteras de los palos verticales del extremo del bateador; se considera que esta línea se extiende en ambas direcciones hasta los límites del campo.

Detrás del wicket es la zona del terreno de juego situada detrás de la línea imaginaria que une las partes traseras de los palos verticales del extremo correspondiente; se considera que esta línea se extiende en ambas direcciones hasta los límites del campo.

Detrás del receptor es detrás del wicket en el extremo del bateador, tal y como se ha definido anteriormente, pero en línea con ambos juegos de palos verticales y más alejado de los palos verticales que el receptor.

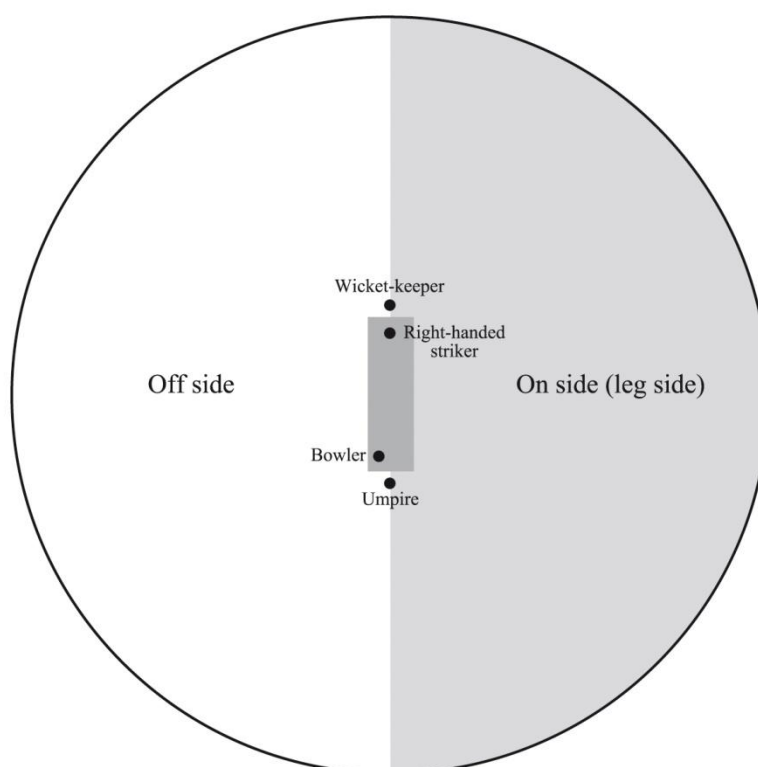
La zona segura del bateador. En cada extremo de la franja de juego: toda la zona del campo de juego situada detrás de la crease de bateo es la zona segura de ese extremo para el bateador.

El extremo que ocupaba es el extremo donde estaba el bateador cuando la bola se puso en juego para el lanzamiento.

El wicket que ocupaba es el wicket de ese extremo donde estaba el bateador al comienzo de la carrera que está completándose.

Lado del campo a la derecha del bateador (con un bateador diestro) (off side)/lado del campo a la izquierda del bateador (con un bateador diestro) (on side). Véase el diagrama a continuación.

Diagrama que muestra el lado del campo a la derecha del bateador (con un bateador diestro) (off side) y el lado del campo a la izquierda del bateador (con un bateador diestro) (on side) del terreno de juego: no ha cambiado en relación con la presente edición



Por encima del wicket/alrededor del wicket. Si mientras el lanzador toma carrerilla entre el wicket y la crease de retorno, el wicket está en el mismo lado de su brazo de lanzamiento, está lanzando por encima del wicket. Si la crease de retorno está en el mismo lado de su brazo de lanzamiento, está lanzando alrededor del wicket.

Árbitro. Donde se utilice únicamente **el árbitro** como descripción, siempre significará “el árbitro del extremo del lanzador”, aunque en ocasiones se utilice la descripción completa por razones de énfasis o claridad. Del mismo modo, **los árbitros** siempre significará ambos árbitros. **Un árbitro** y **árbitros** son términos generales. Si no, una descripción más completa indica a cuál de los árbitros se hace referencia específica.

Los árbitros están de acuerdo se aplica a las decisiones que tienen que tomar conjuntamente los árbitros, de manera independiente de los jugadores.

El equipo que está fildeando es el equipo que está fildeando en ese momento, se esté desarrollando el juego o no.

Miembro del equipo que está fildeando es uno de los jugadores alineados por el capitán del equipo que está fildeando, o cualquier sustituto autorizado de un jugador presente en la alineación.

Fielder es uno de los 11 o menos jugadores que componen juntos el equipo que está fildeando. Esta definición incluye no solo al lanzador y al receptor, sino también a los jugadores de la alineación que están presentes de forma legítima en el terreno de juego, junto con los jugadores que actúan legítimamente como sustitutos de los jugadores de la alineación que están ausentes. Excluye a cualquier jugador de la alineación que esté ausente del terreno de

juego, o que se haya ausentado del terreno de juego y no haya obtenido todavía el permiso del árbitro para regresar.

Un jugador que salga brevemente de los límites del campo durante el cumplimiento de sus deberes como fielder no está ausente del terreno de juego ni, a los efectos de la Regla 2.5 (Fielder ausente o que abandona el terreno), deberá considerarse que ha abandonado el terreno de juego.

El movimiento de lanzamiento es el movimiento del brazo del lanzador durante el que normalmente suelta la bola para enviarla.

El último paso antes del lanzamiento es el paso durante el que se realiza el movimiento de lanzamiento, se suelte la bola o no. Comienza cuando el pie trasero del lanzador toca el suelo para el paso y finaliza cuando el pie delantero toca el suelo en el mismo paso.

La bola es golpeada/golpea la bola, salvo que se defina de manera específica de otro modo, significa “la bola es golpeada por el bate/golpea la bola con el bate”.

Rebota directamente/golpea directamente y frases similares significan “sin contacto con ningún fielder”, pero no excluyen el contacto con el terreno.

El equipo de protección externo es cualquier elemento visible de atuendo para la protección contra golpes externos.

Para el bateador, los elementos permitidos son un casco protector, protecciones externas para las piernas, guantes de bateo y, si son visibles, las protecciones para el antebrazo.

A un fielder solo se le permite un casco protector, excepto en el caso del receptor, a quien se le permite también llevar protectores en las piernas y guantes.

Un casco protector es un elemento de protección compuesto de un material duro y diseñado para proteger la cabeza o la cara, o ambas.

Ropa. Todo lo que lleve puesto un jugador, incluyendo elementos como gafas o joyas, que no se clasifique como equipo de protección externa se clasifica como ropa, incluso aunque pueda llevar puesto algún elemento de atuendo, que no sea visible, para su protección. El bate que lleva consigo el bateador no entra en esta definición de ropa.

El bate. Los siguientes elementos se consideran parte del bate.

- la totalidad del propio bate.
- la totalidad de un guante (o guantes) que se lleva puesto en la mano (o manos) que sostiene(n) el bate.
- la mano (o manos) que sostiene el bate, si el bateador no lleva puesto un guante en la mano o en las manos.

La mano para el bateador o el receptor incluirá la propia mano y la totalidad de un guante puesto en la mano.

Sostenido en la mano del bateador. El contacto entre la mano del bateador, o un guante que se lleva puesto en la mano, y cualquier parte del bate constituye el bate sostenido en la mano.

Material. El material de un bateador es su bate, tal y como se define anteriormente, junto con cualquier equipo de protección externo que lleve puesta.

El material de un fielder es cualquier equipo de protección externo que lleve puesto.

Cuerpo. El cuerpo de un jugador es su propio cuerpo junto con cualquier ropa o equipo de protección externo legítimo que lleve puesto, excepto, en el caso del bateador, el bate.

La mano, enfundada en un guante o no, que no esté sosteniendo el bate forma parte del cuerpo del bateador.

Ninguna pieza de ropa o material forma parte del cuerpo de un jugador, salvo que esté sujeta a él.

Para un bateador, un guante sostenido pero no puesto en la mano forma parte de su cuerpo.

Para un fielder, una pieza de ropa o material sostenido en la mano o manos no forma parte de su cuerpo.

APÉNDICE E EL BATE (REGLA 6)

Todas las referencias a las reglas se refieren a apartados de la Regla 6

Categorías de bates. Los bates de tipos A, B y C son bates que cumplen las especificaciones de la Regla 6, apartados 1 a 8, inclusive. Los bates que no cumplen los requisitos de ninguna de las tres categorías no están reconocidos en las reglas. Los bates de tipo A pueden utilizarse a cualquier nivel. Los bates de tipos B y C y cualquier otro bate solo pueden utilizarse en los niveles determinados por el organismo que rija el cricket en el país correspondiente, o en niveles inferiores a ellos.

La pala. La parte frontal de la pala es la superficie principal de golpeo de la bola. La parte trasera es la superficie contraria.

La parte superior de la pala (shoulders), los laterales y el extremo inferior (toe) son las superficies restantes y separan la parte frontal de la trasera. Los shoulders, uno a cada lado de la empuñadura, están en la parte de la pala entre el primer punto de entrada de la empuñadura y el punto en el que la pala llega a su máxima anchura por primera vez.

El extremo inferior (toe) es la superficie contraria a la pareja de shoulders.

Los laterales, uno a cada lado de la pala, están a lo largo del resto de la pala, entre el extremo inferior y los shoulders.

Adhesivos. Solo se permiten cuando sean imprescindibles y en cantidades mínimas en todo el bate.

Materiales de la empuñadura. En relación con el volumen total de la empuñadura, los materiales distintos a la caña, madera o bramante quedan restringidos a una décima parte para los tipos A y B, y a una quinta parte para el tipo C. Dichos materiales no deben sobresalir más de 8,26 cm de la parte inferior de la empuñadura.

Enrollado y envoltura de la empuñadura. La continuación que se permite más allá de la unión de las partes superior e inferior de la empuñadura se limita a un máximo, medido a lo largo de la empuñadura, de:

6,35 cm para el enrollado de bramante

6,99 cm para el recubrimiento de agarre

Longitud y anchura

- (a) La longitud total del bate, cuando la parte inferior de la empuñadura está insertada, no deberá ser mayor de 96,5 cm.
- (b) La anchura del bate no deberá superar los 10,8 cm en su parte más ancha.
- (c) Los recubrimientos permitidos, el material de reparación y las protecciones para el extremo inferior (toe), siempre que no superen los grosores especificados, no están incluidos en las dimensiones anteriores.

Longitud de la empuñadura. Excepto para los bates de talla 6 o menor, la empuñadura no deberá superar el 52% de la longitud total del bate.

Recubrimiento de la pala. El recubrimiento de tela permitido para los bates de tipo C deberá ser de un grosor que no supere los 0,3 mm antes de su tratamiento como se indica en el punto 6.6(d).

Protección y reparación de la pala. El material permitido en el punto 6.6(a) no deberá tener un grosor mayor de 1 mm. En el punto 6.6(a)(ii), el material de reparación no deberá extenderse más de 2 cm en cada dirección más allá de los bordes de la zona dañada en toda la extensión de la pala. Cuando se use un enrollado continuo, el material que se superponga no deberá superar el grosor máximo de 1 mm.

En el punto 6.6(d), no se permite el uso de materiales no sólidos que cuando se sequen formen una capa dura de más de 0,1 mm de grosor.

Inserciones en el extremo inferior (toe) y los laterales. La madera utilizada no deberá tener un grosor mayor de 0,89 cm.

La inserción en el extremo inferior (toe) no deberá extenderse más de 6,35 cm desde el extremo inferior hasta cualquier punto de la pala.

Ninguna inserción en los laterales deberá extenderse más de 2,54 cm desde el borde hasta cualquier punto al otro lado de la pala.

Protección del extremo inferior (toe). El grosor máximo permitido del material de protección colocado en el extremo inferior de la pala es de 3 mm.

Marcas comerciales. Los nombres de marcas comerciales no deberán superar un grosor de 0,2 mm. No deberán ocupar más del 50% de la superficie de la parte trasera de la pala. En la parte frontal de la pala, deben situarse dentro de los 22,86 cm superiores, medidos desde la parte inferior de la empuñadura.



Spain

Funded by the
ICC European Development Programme



© MCC 2011